

ブパソコン3大秘術である。







1ゲームづくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついておる。君もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。 2日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約15万語(複合語合む)内蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵している。もう日本語は万全であるぞ。 3 FM音源であるから、ゲームの音は

う日本語は万全であるぞ。
③FM音源であるから、ゲームの音は 臨場感十分。8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5 音、音色データ64音・リズム5音のみごとなFM音源。

クリエイティブパソコン



広532+ HB-F1XDJ標準69,800円(税別) MSX界の 実力機だ!

トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 (編集 60,000円(税別)

MSXバソコンの力を引き出す鮮明画面である。

カラー印字である。

ゴブリントショップIIと

組み合わせれば7色カラー
でオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくった

CGのハードコピーが、カラーでできる。
2マルチフォントだ、6種の 書体を誇る。
3JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

サーマルカラー漢字プリンター HBP-F1 (標本49,800円(税別)

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります



S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME-

TRE SOFT

及びディスケッ

アニメーション大好きユーザーに捧げる。アドベンチャーゲーム初、前代未聞の全編アニメ ーションを実現。地球と宇宙空間の二元で繰り広げられる、近未来SFアドベンチャー 「21世紀後半、太陽系外への人類移住計画をめぐる陰謀が引き起こす、太陽系滅亡の危機!!」 マウス完全対応により操作性が従来よりも格段に向上。

© 1988

'2DD·3枚組¥8,800

※表示価格に消費税は含みません。







T&E SOFT GAME MUSIC

サイオブレード・スーパーレイドック・レイドック2

- サイオブレード組曲(アレンジ・ヴァージョン)
- 2 サイオブレードオリジナルサウンド全16曲
- ③ スーパーレイドックオリジナルサウンド全16曲
- 4 レイドック2オリジナルサウンド全14曲
- ⑤ レイドック2 組曲 (アレンジ・ヴァージョン) ⑥ あーぱーみゃあどっくオリジナルサウンド全4曲

全国のレコード店にて 評発売中!!

・ T&E SOFTの最新情報がイツパイパテレフォンサービス 2505 通信版本し希達の方は残金質は対象と同語もで規模もと、記述すると 明記の上、当社市お送りケださい、(資本幹望のだは30円でラズ) マガジンNa20に希望の方は、送料として初手200円分を同封の上、請求 参をお送りケださい、(業年での規律は定数ではりします) 89年カタロクご希望の方は、送料として初手200円分を同封の上、カタ ログ語来券をお送りケださい。(業年での財産はお断わりします) ・ 本表のソフトラムアフェクタカルフェーアは、 894年の第一本の日本

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊か丘1810番地 PHONE 052-773-7770

表記のソフトウェアフログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切に、。 ませんのでご正意 デモ い レンタルや無断コヒーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

CONTENTS 1989 J U N E 建記事中の価格は特に断りのない限り税別です



本書に関するお問い合わせは **203-431-1627へ**

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

は記事中の価格は特に断りのない限り税別	ておりません。
FAN ATTACK★おりしさを徹底攻略	4~6月号連続の特別企画もついに最終回。109名様に贈る/
裏情報全公開/ 高得点をめざせっ!	創刊の国在司令き来ずいだい。。
TO THE RESERVE TO THE	創刊2周年記念読者プレゼント 90
1 50 50 00 1 1 75000 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	, managed and a second a second and a second a second and
574030	777/3/1
eééééé ····· 6	●1画面7本+N画面2本+FP部門1本 はじめてのファンダム・・・・・・・・・・・・・・・・47
neteli fair fell a namarr	はじめてのファンダム ······ 47 ファンダムハウス····· 67
16世紀のロデラーンに起きる事件をマップで攻略	MSXサウンドフォーラム····································
Lister of the control	
TOTALOUS SEAT LA LA CALLA CALL	BASICピクニック ●あのきれいな多色刷りが ピクニック気分でよくわかる・・・・・・・・ 28
	FM音楽館······70
1232 123	●日本の心/FM音楽館のテーマ
エドナまでの攻略と複雑な情報を整理する	ゲーム十字軍20
	●ゴーファーの野望/きゅわん自己/激ペナ大会〈全国版〉春の選抜·決勝トーナメント
	ゲーム百字軍92
	●同じジャンルのゲームが対MSXと対人間でどう変わる?
······································	トクしちゃう情報満載で今月も明るいインフォメーション
(01000m (01000m) (11000m) (110	情報 ファンファンボックス・・・・・・・・・・・32
FAN NEWS★早くやりたり新作情報	のうじつで作事
SE S	●MSX SPRING TOUR'89報告ほか
TO THE RESIDENCE OF THE PARTY O	FAN STRATEGY 72
THE RESIDENCE OF CHARGE STATES AND ADDRESS OF THE PARTY O	●マスター・オブ・モンスターズ: キャンペーン7楽勝法/信長の野望(全国版): 新しい兵糧攻め
▲秘録 首斬り館 ▲ファミスタ ▲ファンタジーゾーン [] ▲ファンタジー [][ゲームの隠された楽しさに迫る/
時代劇の世界が舞台のミステリーAVG	記憶のラビリンス······ 94
松録 首斬り館96	●第2回/「マスター・オブ・モンスターズ』: ザコキャラという人生
いよいよ完成/ 究極の野球ゲーム/	THE LINKS INFORMATION PAGE 74
プロ野球ファミリースタジアム…98	●いろんなメールを集めてLINKSライブ/
色あざやかにひたすらかわいいシューティング	M·FANスーパーデータ学・・・・・・・・・ 108 ●第2回/見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム
色あざやかにひたすらかわいいシューティング ファンタジーゾーン II ············ 100	●第2回/見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム
	●第2回/見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム ON SALE ●今月は3月15日から 109
ファンタジーゾーン II ············ 100	●第2回/見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム ON SALE ●今月は3月15日から 109 COMING SOON 110
ファンタジーゾーン II ······ 100 ファンタジーシリーズの完結編 ファンタジー III ····· 102 4人のお姫様を III ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	●第2回/見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム ON SALE ● 今月は3月15日から
ファンタジーゾーン II 100 ファンタジーシリーズの完結編 ファンタジー III 102 4人のお姫様を 田代まさしのプリンセスがいっぱい … 104 中国から麻雀よりおもしろい エー・ 単年	●第2回/見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム ON SALE ●今月は3月15日から 109 COMING SOON 110 ● THEプロ野球激突ペナントレース2/マイト・アンド・マジック2/カオスエンジェルス/ハイディフォス/ガンシップ/ホワッツマイケル/ファンダムライブラリー⑤/スペシャル企画・信長の野望(戦国群雄伝) MSX新作発売予定 115
ファンタジーゾーン II 100 ファンタジーシリーズの完結編 ファンタジー III 102 4人のお姫様を田代まさしのプリンセスがいっぱい… 104 東ラファンタン	●第2回/見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム ON SALE ●今月は3月15日から・・・109 COMING SOON・・・110 ● THEプロ野球激突ペナントレース2/マイト・アンド・マジック2/カオスエンジェルス/ハイディフォス/ガンシップ/ホワッツマイケル/ファンダムライブラリー⑤/スペシャル企画・信長の野望(戦国群雄伝) MSX新作発売予定・・・115 ●4月21日現在の情報を満載
ファンタジーゾーン II ····· 100 ファンタジーシリーズの完結編 ファンタジー III ···· 102 4人のお姫様を 田代まさしのプリンセスがいっぱい ··· 104 中国から麻雀よりおもしろい 天九牌 ··· 105 禁断の女子寮へ潜入する プライグ・ト・フィフ・リ、406	●第2回/見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム ON SALE ●今月は3月15日から 4月14日まで 109 COMING SOON 110 ● THEプロ野球激突ペナントレース2/マイト・アンド・マジック2/カオスエンジェルス/ハイディフォス/ガンシップ/ホワッツマイケル/ファンダムライブラリー⑤/スペシャル企画・信長の野望〈戦国群雄伝〉 MSX新作発売予定 115 ●4月21日現在の情報を満載



帰ってきたパックマン

もう、日年前。路地裏のゲー センや喫茶店なんかで、熱中し てたパックマン。エサを食べる ように、なけなしの100円玉を食 べられていたっけ。と、昔を思 い出しつつパックマニアを手に したが……。パワーアップした パックマンはとってもムズイ!! 攻略データをしっかりチェック、 高得点を狙えっ/





やっとモンスター

エサをパクパクなめだ

マップに散らばるエサを、全 部食べればラウンドクリア。で もそれだけじゃ、高得点はとれ ない、なんてことは当たり前。 一定数のエサを食べるとターゲ ットやアイテムが出てくる。そ れを効率よく取らなくっちゃい けない。もちろん、得点数とア イテムの効用をきちんとチェッ クしとかないとね。







特殊な効果を持つ2 個の重要アイテムだ。

スーパーエサ 1000点

スピードアップ!! ーピングアイテム?

7650点 かみつき得点がスキッ ブリ 7650点も楽々

スペシャルアイテムと同じグループだが、得点のみのター ゲットだ。ナムコゲームのキャラクタ、ギャルボスもあるぞ。



5000点

チョコクリーム

6000点

ギャルボス 7650点

アイテムもターゲッ トも、一定時間が過 ぎると、消えてしま シルバーギャルボス う。取り損なうなよ 7650点

(+ 1, -1

シルバーベル

9000点

10000点

シルバーキー

ピックマンの基

ンスタ

特技はジャンプ

ジャンプをうまくコントロー ルできたら、だいたいのピンチ はきりぬけられる。特にななめ 飛びのテクニックは、絶対に必 要だ。特に後半になるとね。 Let's Try!!



○まがり角で、使う秘 技!! まずジャンプ!!



○飛んでるときにクル っと方向をかえる



○そのままきれいに着 地して10点満点!!

イジケモンスターをパック

ラウンドに4つあるパワーエ サを食べると、一定時間、モン スターがいじける。青くなって いる間に反撃だ。多くのモンス ターを近くに引き寄せて、続け て食べれば、400、800、1600、 と得点が倍々に増えていく。フ 匹目のモンスターから、最高の 7650(ナムコ)点になる。それに は、パワーエサを続けて食べて、 効果を持続させたり、3匹目か ら7650点になるダブルエサを食 べたりしなくちゃね。







○追い モンスタ

さて、基本の得点については ここまで。ここからは、具体的 な技に挑戦だ。

クリアのポイントは3つ。エ サとジャンプ、そしてマップに いくつかある、モンスターの一 方通行路。もちろん、マップと モンスターの性格を理解して、 パックマンをあやつることも、 大事だ。

前半はモンスターが遅いので、 ラクに点数をとれる。でも、後 半、モンスターはスピードアッ プするわ、イジケの時間は短く なるわ、おまけに、モンスターの 数も増えるわで、もう大変/ ここに紹介したデータを活用す れば、どんなピンチでも大丈夫 (のはず)。全23面クリアを目指 して、いざ、ゆかん!!

勿二ックなみがけっ!

ジャンプ力は、各ラウンドのス タートから、一定時間すぎると、 少しずつ低下していく。でも、フ ルーツターゲットか、ノーマルタ ーゲットを食べれば大丈夫。

今にも食いつかれそうなほどモ ンスターが接近しているときにも



ジャンプは有効だ。ジャンプする とモンスターは上目づかいになり、 少し引き離せるぞ。











♥ジャンピングモンスターから逃げるのはもちろん、うじゃうじゃと集ま ったモンスターから逃げ出すテクニック。ななめ飛びと連続ジャンプだ!!

含}键的与可能表现

3種類の特別なエサの違いを チェックしよう。

ラウンドとパワーエサの残り数 4つ全部か、あるいはそれ以下か で、出てくるアイテムが決まって いる。次のページのマップに、そ の表があるので、しっかり活用し よう。



◇多く引き寄せておけば、連続して イジケモンスターを食べられるぞ





食べると、モンスターがいじけ、モン スターの動きのパターンが、逆になる。 効果が切れる前に、次のパワーエサをと れば、得点は続けて倍々になっていく。





これを取ってイジケモンスターを連続 して食べると400、1600、7650点と得点が スキップして増える。この効果はパワー エサを食べるたびに死ぬまで有効だ。





これを取ると一定時間パックマンのス ピードがアップする。だから、パワーエ サを取ってイジケモンスターを追いかけ るときにとってもウレシイのだ。

方面でき

次のページの、マップの矢印が、 大事な一方通行だ。モンスターは、 この矢印の方向にしか進めない。 パックマンがジャンプして、追 いかけてきたモンスターの目が、 上を向いているときは、この一方 通行を無視して、入ってくる。注

意することだ。

追いかけられて、ここにうまく 逃げこめば、モンスターは遠回り をしてくれる。

この一方通行の場所を、よくお ぼえて、ゲームの展開に、やくだ ててほしい。



○追われても、うまく 方通行まで行けば



○ヒョイっと入ってし まえれば、ひと安心。



○モンスターは追いか けて来ないのでした

रण है (ग्रेस्ट्रिक्ट्

OCK TOWN



ア	ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
1	1	チェリー	スーパーエサ	ダブルエサ
テ	2	ストロベリー	スーパーエサ	ダブルエサ
厶	12	ベル	キャルボス	ダブルエサ
リ	13	+-	スーパーエサ	ダブルエサ
ス	14	+-	シルバーキー	スーパーエサ
1				

街角でドッキリ! ブロックの町!

一番はじめのワールドで、直 線が多く、クリアしやすい。モ ンスターには、縄張りをもって いるものがいる。クライド、ピ ンキー、インキー、そしてブリ ンキーだ。そのほかのモンスタ 一にはない。それぞれの縄張り は10、11ページにくわしく書い てるのでそっちを見てほしいの だが、ブロックタウンには、守 備期間が5回ある。追いかけて きたモンスターが、急にいなく

まく見計らって、部分ごとに 攻略しよう。特に前半ではイ ジケの期間も長いので、し っかり連続食いをして高得 点を狙いにいこう。この へんでビビッているよう じゃ、先が思いやられ るぞ/ ガッツでパ



ドの政治療を試

パックマンめ公園!楽しいな! ので使うときには注意が必要。 細かい操作が必要 なワールドで、守備

期間はスタート直後だ けだ。つまり、スタートし た時に、モンスターの向 かう方向が、そのモンスタ 一の守備範囲というわけだ。 左右に張り出した通路は、

反対がわにつながる、ワープ 通路になっている。ここに入る と、ワープしてまた元のマップ にもどってくるというわけ。も ちろんモンスターも入ってくる

単純な道筋なので、いちどに何 匹ものモンスターに囲まれたり すると、やっかい。はさまれた ら、逃げ道がないからね。

2番目のワールドのわりに、 結構むずかしかったりずる。他 のワールド3、4もむずかしい が、マップとしてはいちばんむ ずかしいのではないだろうか。 くれぐれもモンスターにパクっ てやられないよう、心してプレ イしてねっ!

CMAN'S PARK



ア	ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
1	3	オレンジ	タブルエサ	ダブルエサ
テ	4	オレンジ	キャンディ	スーパーエサ
A	5	アップル	グリーンアッブル	スーパーエサ
リ	15	キー	スーパーエサ	ダブルエサ
ス	16	キー	スーパーエサ	スーパーエサ
	17	キー	バーガー	スーパーエサ



SAND BOX LAND



\mathcal{P}	ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
1	6	アップル	ダブルエサ	スーパーエサ
テ	_7	バナナ	スーパーエサ	カップ
A	8	バナナ	スーパーエサ	スーパーエサ
IJ	18	+-	ダブルエサ	シルバーギャルボス
Ż	19	キー	シルバーベル	シルバーベル
F	20	キー	バーガー	スーパーエサ

砂場の国は、海の中だよん!

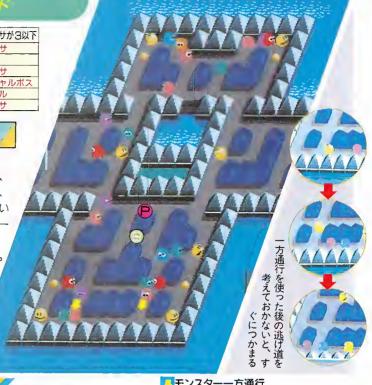
ワールド3は、ワープ通路に も、エサが置いてある。細かな 操作が要求されるという点では 全ワールド中では、1番ではな いだろうか。しかも恐ろしいこ とに、このワールドには、ジャ ンピングモンスターがいるのだ。 要するにパックマンとおなじよ うにモンスターもジャンプする わけだ。

守備期間はスタート直後だけ で、ワールド2と同じように、 モンスターは動きだす。一方通 行は2か所だけで、下のほうに

と楽なマップだったりするうまく使えば、意外一方通行を

あるだけだ。

ということは上のほうには. 一方通行がないということで、 この部分がなかなか、やっかい だ。パワーエサと、モンスター の基地が近すぎて、へたに食 べるとすぐ復活されてしまう。 注意しなきゃいけない。そ れに、中央の池が大きくて、 ターゲットを取りに行き にくいことも、あるだろ う。マップは一見単純 そうだけど意外に移 動に苦労するぞ。



: フルーツターゲット、アイテムの出現位置

○: スタート位置

モンスター一方通行

①モンスターは♥の方向にしか進入できない。 ②ただし、パックマンがジャンプして、モンスタ 一が上目になっているときはそれを無視する。

- めうビリンス! エッシャ

最後のワールドだ。 ジャンピングモンスタ 一もいるし、ラストの23 ラウンド目には、それこそ ウジャウジャと、モンスタ ーがでてくる。 ラッキーなことに、このワ

ールドには、一方通行が多い。 それを利用してモンスターたち から逃げまくるしかない。だが バッグに目印になるようなもの が少なく、どこも似たようなとこ ろばかりなので、まちがえない ようにしよう。パワーエサが離 れているのも、大変なところ。 また23ラウンドでは、パワーエ サの効果が、ひじょうに短いの で、無理して追いかけると、返 り討ちにあうぞ。

とまあ、むずかしそうなマッ プだけど、実際はモンスターと の対決に集中したほうがよさそ う。これまでのワールドでおぼ えたテクニックを、フルに使っ て、モンスター退治に全力をつ くすのだ/

JNGLY STEPS



ア	ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
1	9	ピーチ	チョコクリーム	ダブルエサ
テム	10	ピーチ	スーパーエサ	ソフトクリーム
4	11	ベル	シルバーベル	ダブルエサ
ע	21	キー	シルバーキー	ダブルエサ
ス	55	キー	ダブルエサ	シルバーキー
<u> </u>	23	キー	シルバーキー	ダブルエサ

CHECK 5 モンスター別徹底攻略ガイド/

モンスターには、それぞれ、 守備範囲が決まっていたり、パックマンの動きにどう反応するか、といったクセがある。 モンスターすべてに共通するのはパワーエサを食べたときのほかにも、2と3のワールドには それぞれ最高4回、動きが反転する時があることだ。逃がしてくれるならいいけれど、振り向かれたら大変だ。中にはスピードアップするのもいて、やっかい。モンスターの性格を知ることが、攻略の重要ポイントだ。



でそのまま下へ、かな? -をななめ飛びでかわし -をななめ飛びでかわし



びャンピングモンスタので、コモン兄に負けたので、コモン兄に負けた



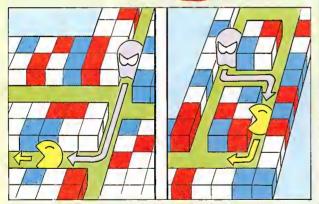
しつこいクライドは ジャンプでかわせっ/

単純に追いかけてくる。怒るとスピードアップをする。守備範囲は、右上のパワーエサ付近だ。ジャンプはできない。逃げるには、ジャンプで飛びこえるか、一方通行を利用する。または、パワーエサを使って、反転させるのが有効。

真正面から来たときは楽にかわせるけど、うしろにつかれると、 大変だゾ!



にかわせる すれば、簡単 て、ジャンプ



○パックマンを見つけると、ひたすらまっすぐ追いかけてくるぞ!!

G O

待ちぶせピンキーは 1本道に注意!

PINKY 2>4-

守備範囲は、左上のパワーエサ 付近にある。パックマンを避ける 動きをするが、一本道で出会う可 能性はある。ジャンプはできない。 まがり道があれば、まがってく れる。先回りされてもジャンプで かわせる。

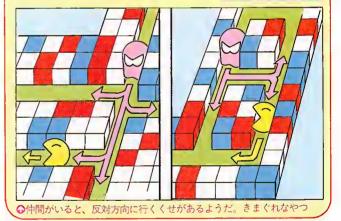
変なモンスターで、1匹ならしつこく追いかけてくるのに、仲間がいると、どこかへ行ってしまう。



るピンキー 追いかけて来 り一匹のとき

仲が悪い!? は、つりまかのモン







意外としつこい つきまといのスー/

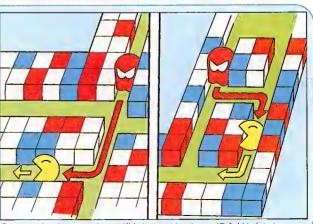
守備範囲を持っていない。クライドと同じく、単純に追いかけて くるが、スピードアップはしない。 ジャンプもできない。

守備をしないので、クライドよりもしつこいが、対策はクライドと同じで、ジャンプか一方通行、またはパワーエサを使おう。

いろっぽいとマニュアルにはあ るけど、シュウネンを感じるネ。 ●クライドよりも しつこく、追いか けてくる。







●まったく、しつこいやつは嫌われる。ビンキーのほうがかわいい

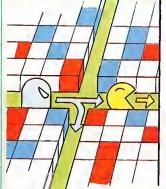


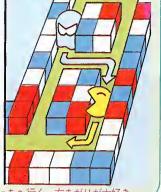
情病インキーも 1本道では要注意/

守備範囲は、左下のパワーエサ 付近。ジャンプはできない。

パックマンの進行方向の右に行くくせがある。まっすぐ追いかけてくることは少ない。まがり角で、まがってくれるし、まじめさにかけている。でも、ボンヤリしてると1本道でハチアワセなんてことも。







○右へまがれるところがあると、そっちへ行く。右まがりが大好き

トロすぎるブリンキーは ノーマークね! BLINKY ブルキー

守備範囲は、右下のパワーエサ 付近。インキーと逆に、パックマ ンの進行方向の左に行くくせがあ る。ジャンプはしない。

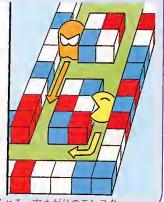
あまりまじめに追いかけてこない。ジャンプでかわせるし、まが り角でまがってくれる。

気楽なモンスターだ。



○まがり角で止まって、ジャンプでかわす。簡単テクニック





○インキーと逆で、左にまがってくれる。左まがりのモンスター

ジャンピングコモン弟は ななめ飛びで!

GOMMON コモン弟

ジャンピングモンスター。守備範囲はない。パックマンの半分のジャンプカを持っている。

ななめ飛びか、一方通行、また はパワーエサで逃げよう。







パックマンと同じジャンプカ! 最強の敵だっ!

COMMON コモン兄

パックマンと同じジャンプカを 持っている。守備はしない。 追いかけてくるときとパックマ ンと同じ方向に動く 2パターン を持っている。



うが高く飛ぶ と、こいつのほ と、こいつのほ



昔のパックマンなら、追い詰められると終わりだった。が、パックマニアではジャンプができる。ということは、オリジナルルートを見つけられるということだ。今回の記事のデータをうまく活用してほしい。テクニックをマスターすれば、キミも

すぐに10万点プレイヤーの仲間 入りが、できるはずだっ/

ななめ飛び、上目づかいジャンプ、一方通行、さらにスーパーエサをうまく活用すれば、コンティニューなしで全面クリア、というのも夢ではない。

がんばれっ!



○きれいにお掃除、ごくろうさん。 ファイナルデモが見られるか?



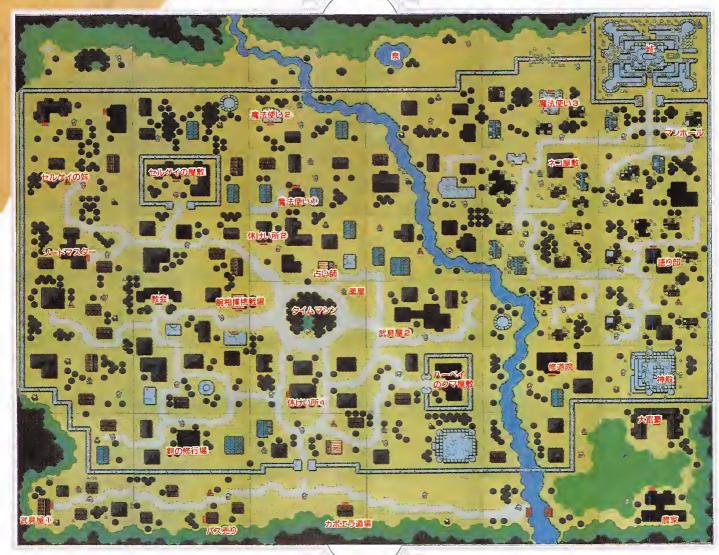
○また会いましょう。でもゲーム オーバーには会いたくないね



16世紀のロデラーンの町全景マップ

これがゲーム前半の舞台となる16世紀のロデラーンの町。ゲームはマップ中央付近のタイムマシンからはじまる。町は壁にとりかこまれた城砦都市(じょうさいとし)になっている。

まずは町の外(マップ下方)、そして町の左側、続いて川を渡つた 右側へと進んでいくことになる。これだけの町だが、全部ま 、 わるだけでもそうとうな時間が必要になるぞ。



ごさる事件とその謎を攻略!!

タイムパトロールに入れたキミとデートしている最中に、恋人のクミコがさらわれた。犯人の正体で不明、ただタイムマシンで16世紀に漂着していることがわかった。

キミはタイムマシンで16世紀に行き、クミコをさがすのだ!――時間を超えて冒険をくりひろげるRPG『時空の花嫁』。前半部分の16世紀のロデラーンを徹底攻略!!

工画堂スタジオ ☎03-353-7724

発売中

N.	媒体	200
	対府機種	M5X 2/2+
	VRAM	128K
	セーブ機能	ディスク
	価格	7,800円

回に入るためにバスを手にいれよう

16世紀に着き、タイムマシンから出ると、パスを持っていないという理由で町の外にほうり出された。町に入るために、まずはパスが必要なのだ。

町の外には、スラムッシュという怪物がうようよいて、歩きまわるだけでも物騒だ。とりあえず、カポエラという格闘技を習い、兵士の武具を買った。強くなったところであたりを歩きまわると、あるおじいさんが、西の村でパスを売ってくれる人





◆西の村では武具も売っている。 わりと安いので買っておこう



●戦闘は、コマンド選択で戦うのだ。 敵はかわいいけど情けは無用だ



がいると教えてくれた。

さっそく西の村へ行くと、たしかにパスを売ってくれるという人はいた。だが800 Gという高価なもので、お金をかせがないと買えない。敵を倒せばお金が手に入るけど、町の外にいるスラムッシュを倒して手に入るのは10Gだけ。なかなかしんどい作業だ。でも、ここでたくさん戦っておくと、レベルも上がってのちのち楽になるのでがまんして戦おう。

そして、ついにパスを手に入れ、門番の許可を得てロデラーンの町へ入ることができた。





○ついに町の中へ入れるぞ!

一の統治者セルゲイに会うと急展開

町の中に入ると、強い敵がう じゃうじゃいる。休けい所なら 無料で体力は回復するが、不安 なので薬屋に行き、回復薬や毒 けしを買っておこう。

町を歩きまわると、いくつかのワナがキミを待ちかまえてい



る。たとえば、 教会では500 Gの寄付を要 求されるが、

●インチキ神父め。こいつはイン 寄付するもんか チキ、寄付は しちゃいけない。こういうワナ を見抜いて切り抜けると、キミ の知覚力が上がるのだ。

人々に話を聞いて、16世紀のロデラーンの町をおさめているのはセルゲイという人物だとわかった。彼は町の人々にも信望があつく評判もいいのだが、 兵隊長のハーベイが乱暴者で、 人々の不安はつきないという。 そして、セルゲイの婚約者がクミコにそっくりであること、クミコはハーベイがさらったらしいこと、などがわかった。

そんなとき、ひとりの少女が 町で助けをもとめ叫んでいた。 妹が毒へビにかまれたというの だ。さっそく助けると、その少



安のとか あるめくれた。 なされる。 「参加がいてす」、いもう たまいてくれるから、書 のまれたもです。」 こうさそで 「これがす」 ここれがする。



としては助ける る。善人のボク る。



○するとセルゲイが現れた……

女はセルゲイの妹だった。少女と別れ、休けい所で食事をしていると、ウエイトレスが酔っぱらいにからまれていた。ウエイトレスを助けると、ひとりの男が現れた。それがセルゲイだった。力になってくれるというので、彼の屋敷を訪ねると、クミコをさらったらしいハーベイのクマ屋敷の合力ギをくれた。ハーベイの屋敷へ急げ/



いざ、ハーベイの屋敷へ!



○合カギを受け取り、いざハー~
イのクマ屋敷へと乗りこもう

八一个个老田女长、老工厂力直上的儿

セルゲイにもらった合力ギを にぎりしめ、ハーベイの屋敷、 クマ屋敷にやって来た。このク マ屋敷は、ある決められた日に 来ないと、合力ギを持っていて も入れない。自分で考えよう。

入口で化け物植物と格闘し、 もうあとにはひけないと感じつ つ、おそるおそる中に入る。セ ルゲイの屋敷で聞いた話による と、このクマ屋敷のどこかに隠 し部屋があるらしい。中には、 おそろしい怪物たちが待ち受け ている。ここに入るまえにも薬 屋にはよっておこう。

14 1503.0 1.04 06:00 35 V500 3



○ここがハーベイの屋敷。決めら れた日にしか入ることはできない



●屋敷に足を踏み入れた瞬間、植 物の化け物がおそってきた



○中に入ると画面にウインドウが 開き、そこを移動するのだ



○中にはおそろしい敵がたくさん。 こいつもなかなかしぶとい

地下に降りる階段を見つけ、 地下の部屋のひとつで不信な壁 に出くわした。そこは、やはり 隠し部屋で、中にはハーベイが いた。すぐさま、ハーベイとの 戦いがはじまった。さすがにハ 一ベイは強く、回復薬をもって いないと勝つのはむずかしい。

ハーベイを倒すと、そこに探 し求めていた恋人のクミコが / ハーベイがセルゲイの婚約者シ レーヌとまちがえてさらってい たのだ。しかし、16世紀につれ 去ったのはだれなのか……。ク ミコとの再会によろこび走りよ るその瞬間、またしてもクミコ をさらった男が現れた。そして 不気味な笑い声を残し、クミコ とともに去っていった。事件は また振り出しにもどった。





○ついにハーベイと対決。ほかの 敵とはくらべものにならない強さ



いに助けたぞ。クミコーっ





○スイムの魔法を教えてくれる。 会える日は家のまえの人が……



○修道院でも魔法を教えてもらえ る。ケチらず寄付してあげよう



○スリープの魔法はとっても役立 つ。ありがたやありがたや



○アンロックの魔法は封印を解く もの? なにに使うのかな

PZJAJOPETIERSE.....

クミコとのつかのまの再会に、 再び闘志を燃やし、もう少し16 世紀を調べよう。

ある日、魔法使い①のところ に行ってみると、魔法を教えて もらえた。それは「スイム」の魔 法で、水の上だって歩ける魔法 だ。この魔法を教えてもらえば、 町の右側、川を渡ったほうへも 行けるようになる。川を渡り歩 きまわっているうちに、修道院 で「ファイヤー」、魔法使い②に 「スリープ」、魔法使い③に「アン ロック」の魔法を教えてもらえ る。とくに「スリープ」の魔法は、 戦闘時に敵を眠らせることがで 1503.01.04/07:47/35 V500



きるので、戦いを楽にしてくれ る。ただし、かかりにくい敵も いるようだ。

今は廃墟となっている城をい ろいろ調べてみると、城には、 クミコをさらった男のタイムマ シンが乗りすててあった。どうやら 事件は城にも関係ありそう。

そして城の横のこわれた壁か ら町の外に出た。泉を見つけ、 町の人の「泉には妖精がいる」と いう話を思い出した。あたりを さがすと、小さな妖精が姿を現 し、「メタルシールド」の魔法を 教えてくれた。



○う一ん中盤にさしかかると敵も 強い。こいつはスリープが有効



○このあたりの敵は毒をかけてく るので、毒けしも手ばなせない



法をもらわないとあとでこまる



72m-MENSEWFOUNDSOR

Timulate, acate Tom Tiltate Tom Tiltate (Combanisheron) Eofer (:madue Zonoe

城の下のあたりのマンホールのふたがずれて 少し開いているのを発見した。

に市が開かれるといっていたけ ど、もしかしたらここが……。

マンホールに入ると、中はダンジョンになっていて、ここにも敵がうじゃうじゃいた。敵との激しい戦闘をくりかえしつつ奥へと進むと薬屋があった。ここの薬屋には、外の薬屋にはない回復薬2なるものがある。今まで買っていた回復薬1は100ずつ体力が回復するものだが、2のほうはいっぺんに上限まで回復する便利な薬だ。ここで薬をたっぷり買っておこう。毒けしも忘れずに。

また、ヤマネコの親分に出会い、むかしの洞窟からヤマネコの像を取ってきてほしいとたの





○この薬屋はとっても助かる



◆水晶のカギをくれるヤマネコ



●カギ屋。へんなカギを売ってるまれ、水晶のカギをもらった。女の子を助け、古い文字で書かれたプレートももらった。このマンホールの中は、いろいろな人に会い、情報やアイテムなどをもらう重要な部分だ。くまな

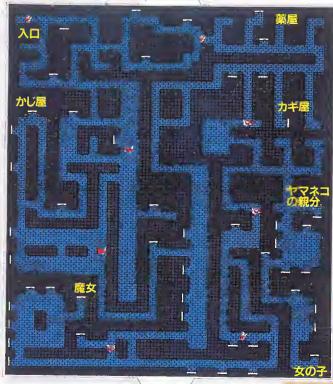


○とつぜん外に。女の子が危ない

マンホール内マップ

マンホールの中はダンジョン。白っぽい線に見えるのが

戸で、そのうちいくつかの中 にいろんな人がいる。



く歩きまわろう。

そして、マンホールの奥のほうで魔女に会った。魔女は「せっとく」の魔法を教えてくれて、12世紀へ行き、調べてみるといいと教えてくれた。さあ12世紀のロデラーンの町へ行き、クミコをさがし出せ/

◆奥のほうに魔女が。ピントをくれるのでよく聞くこと



次回は12世紀ヘタイムワープしてボカーンと攻略

魔女のヒントでキミは12世紀へ。どうやら、事件はロデラーンの町をおさめていた王家となにか関わりがあるらしい。クミコをさらった謎の男の正体は? クミコはいったいどこにいるのか? 解決していない数々の謎たちが少しずつ明らかになる。そんな次回は、12世紀のロデラーンの町を中心に『時空の花嫁』の謎に迫る

ちなみに、12世紀のようすを少しだけ紹介。12世紀に行くと、そこは 迷路になっていて、おそろしい敵も 続々登場し、キミの命をつけねらっ ているのだ。





いた。どうしよう からした。







魔法や、それ以外の未知なる 力を秘めた世界、ガデュリン。 その世界で名を知られている 数少ない大陸、西ファーンに オロという小国があり、カー ティアという閉ざされた村が あった。あるとき、村一番の 美女・アビリアと、ディノと



いう青年が結ばれた。2人は未来の平隠無事を祈るために、妖精国ウラドーナの『お告げの泉』へと放立った。しかし、彼らに与えられたのは、アビリアがな予言。それは、アビリアが原因不明の病に倒れたことで、現実のものとなったのだ……。



258(34-67-868) 発売中

世界での生活体験に ディガンの魔石』。 ビリアを救うために、 るまでを攻略しよう。 を追いかけてみよう。

媒	体	200
対応	機種	MSX 2/2+
VR	AM	128K
セー	ブ機能	ディスク
価	格	8,800円

『ディガンの魔石』の世界で生きるために守りたい生活のルール

●会話のパターンは6つ

すべてのRPGにいえることだが、このゲームでも人々との会話が重要な要素となっている。自分の出身地であるカーティアの村は別として、主人公ディノが足を運ぶ先は、初めて訪れる土地がほとんど。人々と会話する以外に知識を得る手段はない。この記事で紹介する範囲では、すべての登場人物に6つの会話パターンがある。1つの項目につき、3つが意味のない返事で、残り3つが貴重な情報だ。それ



◆オロの国について質問してみた。
なにも答えてくれなかったところ



BPGの基本 力をいしたる





●食料の残りに注意!

このゲームでは、人の生活が リアルに再現されていて、主人 公が空腹になることだってある。 食料の残りに注意したり、1日 1回は食事を取ったりしておか ないと、体力が減っていくのだ。



● 人間には十分な眠りがいる 健康的な活動をするためには、 十分な睡眠も必要となるだろう。 夜になったら、宿に泊まったり

をはなったら、個に加まったり キャンプを張ったりして、睡眠 時間を確保しよう。睡眠不足で 倒れることだってあるのだから。



寝るように催促されてしまうのだ

休みすぎもよくはない一日に何回も睡眠を取ったり

一日に何回も睡眠を取ったりしていると、眠らなかったとき のように体力が減少してしまう。 この疲れはもちろん、睡眠で回 復することはできない。寝過ぎ はかえって体に毒、というわけ。



◆こんな状況になるまで寝る人なんて、めったにいないと思うけど

生まれ育った村で長老の助言を得て、ディノは旅立った……

■愛する妻を救わなくては……

村人たちに祝福されて結ばれ、幸せな日々を送るのだと信じていた、アビリアとディノ。だが、彼らを襲った不幸により、2人は暗く沈んだ毎日を送っていた。少しずつ異形へと変化していく妻の姿を見ているなど、ディノには耐えられなかった。ついに彼は、妻に訪れた不幸を打ち消すため、旅立つことを決意した。どんな苦難が待っていようとも。



●日に日に醜くなっていく妻の姿を見ているなんて、耐えられない

●ディノの気持ちを察しているの だろう、優しい声をかけてくれる



■長老・ルトファがくれた勇気 しかし、ディノは非力だった。 妻を救うという決意はあっても、 それを実現するための力も知恵 もなかった。彼は悩んだすえに、 村一番の長者であり、豊富な知 識の持ち主であるルトファの家 を訪れ、助言を請うことにした。 彼を温かく迎えいれたルトファ のくれた助言は、大魔導師タオ・ ホーに会うため、まずエドナの 町に向かえ、というものだった。 ■小さな苦労を重ね、大目的へ 隣国マイヨールの首都である エドナの町を目指し、旅だった ディノ。しかし、いくら隣国と いえども、歩いていけるような 距離ではなかった。馬を入手し なければ……。カーティアの村 へと戻った彼は、馬を買うお金 を稼ぐため、皿洗い、使い走り など、人がいやがるような仕事 ばかりした。馬を購入するため、 くる日もくる日も、汗を流して。



♥ついに出発の日がきた。ディノを待ち受ける運命は、はたして…



■試練の旅へと、ついに出発/ついに目標の金額に達成して、念願の馬を購入した。もちろん、それまでのあいだもアビリアの病気は悪化していった。一刻も早く出発しなくてはならない/装備を整え、食料を買い、馬の鞍にまたがったディノ。長者を始めとして、多くの村人たちが、彼の無事を願いつつ、見送ってくれる。ディノは手綱を握りしめて、一路エドナへと出発した。

オロの国の小村、カーティア

西ファーン大陸の内陸部に位置する小国、オロ。多くの自然に恵まれたこの国は、中世ヨーロッパ程度の生活レベルを有している。総人口は5万人くらいで、国民の平均寿命は60歳くらいだ。子供の死亡率が極めて高く、人口のかなりの割合を高年齢者が占めているようだ。オロ国の主な産業は畜産であり、ファーンで使われている家畜のほとんどが、オロ産となっている。そんな平和なオロ国の平野に、主人公の出身地であるカーティアの村はあるのだ。

●ディノの家

したり睡眠をとったりできる。るあいだは、この家で食事を使女のおばであるラズテクが彼女のおばであるラズテクが病に冒された妻・アビリアと



●馬屋

かならず購入するように。 仕事にはげんでお金をためて かなり高額だが必需品なので あるでいる動するしかない。 ひとつの村や町のなか以外は



●食料品店

は、まとめ買いをしておこうは、まとめ買いをしておう。村から出るときにてしまう。村から出るときにていると、すぐに無くなってはならないものだ。歩き回このゲームでは、食料はなく



●職業幹旋(ಕ್ಲಿ)所

してもらおう。というにはならない。ここで働きぐちを紹介ない。ここで働きぐちを紹介ので、お金をかせぐためにはので、お金をかせぐためにはが、



●神殿

ようにするといいだろう。物語が進展したら寄ってみる、アビリアの回復を祈っておき、アビリアの回復を祈っておき、アビリアの回復を祈っておき、からいからない。とりあえず、



●ルトファの家・

いるはず。まめに接触しよういのなが、まめに接触しよういろんな知識や情報を知っている彼なられて生きしている彼なられの長老ルトファが住む家だ村の長老ルトファが住む家だ





最愛の妻・アビリアを救うべく足を運んだ町で待っていたのは・

■エドナの町で出会った情報屋

愛馬を駆って数日後、目的地 エドナに到着した。初めて足を 踏みいれた土地に不安を抱きな がらも、ルトファに聞いた大魔 導師タオ・ホーについて人々に 聞いてみた。彼に関する情報は ほとんど入手できなかったけど、 この町には情報屋と呼ばれる男 がいることがわかった。すぐに 彼とコンタクトをとらなければ。



○お金さえ払えば確実な情報を教 えてくれるので、信頼できる男だ

♥カロンの家を訪ねてみたのだが、 門番に軽くあしらわれてしまった



■マイヨールの司政官・カロン 情報屋のボルンに話を聞くと、 この国を司る司政官カロンなら なにか知っているかもしれない、 という。さっそくカロンの家を 訪ねたが、待っていたのは門前 払い。ふたたびボルンに会うと、 カロンの侍女ユリがディノを探 しているという。しかし、いく ら町を探しても彼女に会えない。 ひとまず宿に泊まることにした。

■宿での大騒動が状況を変えた

いままで入手した情報を頭で 整理し、眠りにはいろうとした その瞬間だった。ふいに、1人 の女が悲鳴をあげながら、彼の 部屋に飛びこんできたのである。 続いて男が姿を見せ、女を渡せ という。悩んだすえに、男を打 ち負かして彼女を助けたディノ。 意外なことに、彼女こそカロン の侍女ユリだった……。



○どうやらユリは、男に監禁され はずかしめを受けていたらしいが

♥マイヨール国の権力者、カロン 彼の協力を得れば冒険が楽になる



■ついに司政官カロンに会えた ユリを助けたおかげでカロン との面会が許され、ディノは彼 から重大な情報を聞いた。妻ア ビリアの不幸と時を同じくして、 マイヨールの魔力源、大地の樹 が荒れ始めた。すべてはバヴァ リスの司祭、ゴーリアの計画だ。 この事件でタオ・ホーは廃人と なって、竜の結界に隠れている らしい。なんということだ……。

マイヨール国の首都、エドナの町

西ファーン大陸では、2番目に大きな国マイヨール。この国では、ほと んどの人々が自給自足で生活しており、これといった産業はないようだ。 ここマイヨールは、魔法が発達している数少ない国のひとつとして有名。 首都エドナの地底深くにある「大地の樹」によって、魔法の源となる力が 生み出されているのだ。大地の樹は、かつて黒ドラゴンによって築かせ たという堅固な城塞に守られており、いっさいの侵入者を防いでいる。 その上には魔法大学という施設が建てられ、魔法の正しい使用法を教育 している。ここで魔導師たちが育てられているわけだ。

のぶんの馬を買っておくとい 町で傭兵をやとったら、 とまったく変わらない。 エドナの馬屋も、 カーティア



食料品店

購入するように。 もある。ここでまめに食料を 食料がなくなってしまうこと なかを歩き回っているだけで エドナの町は広いので、 町



夜になったら宿屋に泊まって トに遭遇することになるのだ もち



道具屋

不明だ。冒険に役立つ多種多 なかったため、買える品物は サンプルには、 記事のため編集部が入手した 様なアイテムがあるのだろう 店のデータが



ろん、 また、ここでは大きなイベン 体力の回復をしておく。 お金は取られるけれど。



魔法大学

な魔導師を探し出して、 行われている。ここで、 伝わっており、 マイヨール国では魔法が広く 教育も熱心に



酒場

店での目的は、即戦力となる ができない不思議な店。この 酒場なのに、お酒を飲むこと 傭兵をやとうことだ。 じっく



報屋

うさんくさいヤツだが、 まな情報を教えてくれるのだ。 がいて、お金を払えばさまざ この建物にはボルンという男 情報は信頼できる。



ンの家

ようになる。 かけに、自由に出入りできる らえないが、ある事件をきっ 敷だ。最初はなかにいれても 政官カロンが住んでいる屋



●神殿

うす。彼の頼みを聞いてあげ にいる神官には悩みがあるよ エドナにも神殿がある。ここ 神様に感謝されるかも



塔

内部は複雑な迷路となってい それほど高い建物ではないが、 では、魔物が住んでいるとか。 神殿の東西にある。 かなり迷いやすい 神官の話



沙污意

■苦難にそなえて仲間を加える

カロンの協力により、魔導師マランが仲間に加わった。だが、タオ・ホーが身を隠している竜の結界といえば、名前のとおり黒ドラゴンが住んでいる土地で、多くのモンスターが潜んでいるらしい。そんな場所にひとりで足を踏みいれるのは、あまりに無謀というもの。これから出会



○傭兵あっせんをしているなんて、 この店のマスターは商売がうまい



○魔法大学が紹介してくれるのだから、優秀な魔導師にちがいない

う多くの危険にそなえ、ディノは傭兵を仲間にすることにした。 まずは酒場で、体力のありそう な戦士たちをやとった。続いて 魔法大学で、腕のよさそうな魔 導師たちを集めた。見知らぬ者 ばかりだが、仲間が加わるのは ディノにとって心強かった……。

■魔物が巣食う塔で戦闘を経験 旅の無事を祈るために、神殿 を訪れたディノとその仲間たち。 ところが、彼らのところに神官 がやってきて、協力してほしい という。なんでも、神殿の両側 に建つ塔に魔物が巣食っている らしい。仲間の腕をためすため、 ディノはその依頼を引き受けた。 複雑な回廊が続く塔のなかを進



●塔の内部は、複雑な通路が続く。 不安ならマッピングをしておこう



んでいくパーティ。その目前に、 魔物の集団が出現した! 経験 を積んでいる傭兵たちは、自分 がよいと思った戦法で戦闘を始めてしまう。ディノは、彼らの 動きをコントロールするだけで 精いっぱいだった。腕はたしか な連中ばかりだが、こんな調子 で戦闘をくりかえしていくのか と思うと、ディノは悩んだ……。



●塔の奥にはアイテムが置かれていた。これまでの苦労も吹き飛ぶ



- ■ふたつの塔での戦いを終えて 危険な状況に置かれることも あったが、ディノたちは2つの 塔を魔物から解放した。彼らが 得たものは、「白銀のコイン」と 「ロドルの聖書」というアイテム と、戦闘を有利に運ぶための知 識だった。神官はすっかりよろ こんで、彼らに礼をくれた。
- ■エドナを離れ、つぎの目的地へ エドナの町でするべきことは 終えた。ディノたちのつぎなる 目的地は、タオ、ホーが隠れて いるという、竜の結界。新しく 加わった道連れのために装備を 整え、ディノはエドナをあとに した。これから先、どんな試練 が彼を待っているのだろう……。

エドナまでに人々から聞ける情報を全部まとめてみた。文字の地にある

他の情報、と区別されている。この 表を見るだけで、『ディガンの魔石』 の情報量の多さが納得できるだろう。

エドナまでに入手できる町人からの情報

			色により、左から場所、人物	物、その	の情報量の多さが納得できるだろう。
項目	情報	竜の結界	最深部に黒ドラゴンが住むどいう、魔物たち	りリファ	少しわがままな、かわいいエウラドーナ人の
		- Do 2111171	の土地。死にたくなければ、いかないことだ。	2227	女の子。彼女には恋人がいるという。
オロ	マイヨール北東に位置する小国。ほとんどの	バルドーン	リゴルド神殿地下にある、司祭たちの住みか。	71 / 70	賞金稼ぎであり、その腕は確かといわれてい
7 -	男性がガイドとして各地に散っているという。	ייןעטיי	怪物に守られ、許可証がないと進入できない。	アレイ・ブルー	る。しかし、素性はいっさい不明だ。
マイヨール	魔法が支配する国で、首都はエドナ。多くの	711 27 34	マイヨールではガヴァナーが住む場所をさす。	1	バヴァリス最強の戦士で、頼りになる男。敵
4-1-1-10	種族が存在し、ヌワ族は魔導師として有名だ。	コルダーン	そこへの道を知るのはバヴァリスの司祭だけ。	ドラン	にまわすと、やっかいな相手だろう。
エウラドーナ	ガデュリンで最高に美しいといわれる、妖精		主人公の妻で、原因不明の病に冒されている。		ガブァナー神殿の大司祭で、バヴァリスの支
エンフトー)	の国。首都はエウレス。自然に恵まれている。	アビリア	彼女を悪くいう人間は、ひとりとしていない。	ゴーリア	配者。バルドーンの迷宮に住んでいるという。
11'44'	司祭たちが支配する国であり、その首都はリ		アビリアのおばで、主人公の育て親でもある。		カーティアで酒場を営んでいる。店の名前は
バヴァリス	ゴルド。国民はみな決闘好きといわれている。	ラズデク	みんなに、やさしいおばさんと慕われている。	ロッカ	ロッカ亭。その正体は武器商人らしい。
1-11-5-4	未知の国。全国民が同じ顔をしている。他国		カーティアの長老。外に出ることはまれて、	-	リリファの彼で、気は短いがいい奴だそうだ。
ヒルクホーフ	て医者として生活を営んでいる者が多い。	ルトファ	何年生きているのか本人も知らないという。	マームーン	リリファを探しているという喩だが。
4 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	はるか遠くにある国で、だれも行ったことが		世界一の大魔導師で、年は数百歳といわれて	,	この世界の名称。ガヴァナーがガデュリンを
クェルサルリア	ない。生きた機械が住むと伝えられている。	タオ・ホー	いる。最近、彼を見た者はいないらしい。	ガデュリン	造り、さまざまな種族を集めたという。
	オロの国にある小村。そこに住む、ルトファ	-/	エドナの町に住んでいる情報屋で、たいてい		世界の創造神。いつかこの世界に戻るという。
カーティア	という長老は有名。主人公の出身地でもある。	ボルン	のことは知っているらしい。	ガヴァナー	国によって、信じるガヴァナーの形がちがう。
-121	マイヨールの首都。大魔導師ゴルディウスが		マイヨールの最高権力者で、エドナの町に住		竜の結界に住んでおり、星々のはてに仲間が
エドナ	黒ドラゴンを使って造ったという、魔法の都。	カロン	んでいる。会う人を選ぶ性格らしい。	黒ドラゴン	いるという。話すにはロドル語の聖書が必要。
	エウラドーナの首都で、世界一美しい都とい		司祭官カロンの忠実な部下。魔法大学を卒業		ガヴァナーの力が宿った大木で、黒ドラゴン
エウレス	われている。国民以外は進入が許可されない。	マルラ	しており、力ある魔導師といわれている。	大地の木	によってエドナの地下に埋められたという。
	バヴァリスの首都。そこにある神殿に、国を		エドナの町で医者をしているヒルクホーフ人。		ガヴァナーの魂が宿った魔石。不思議な力を
リゴルド	支配する司祭がいる。地下には決闘場がある。	マラン	他のヒルクホーフ人とまったく変わらないが。	ディガン	秘めており、大地の樹を動かしているという。
	船乗りと商人の町。メルドーン人はみな商売	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	タオ・ホーの弟子である、魔導師見習い。魔		
メルドーン	人だ。ここでは、めずらしい品物が入手可能。	ヤン		司祭	バヴァリスを治める種族。一般バヴァリス人
	/い_0 ここには、のりりしい。四部が八十月間。		法の才能は、あまりないらしい。		と姿がちがい、バルドンでしか生きられない。

Game Crusaders

ラ月の

●ゲームのぞき穴

ゴーフ<mark>ァ</mark>ーの野望/パックマニア/あーばーみ ゃあどっく<mark>/ラスト・ハルマゲドン</mark>/うさ雀/ マスター・オブ・モンスターズ/たんば

●通り抜けできます

アークス/ウイングマンスペシャル/エグザイルII

●そのほか

歌を詠む会/イラストのコーナー/THEプロ 野球激突ペナントレース大会〈全国版〉春の選 抜〜開幕から閉幕まで〜/新コーナータイトル 未定(らん外)



ゲームのぞき穴

前号までのあらすじ



「わたしのママはとってもま あじゃんが好き。 昼は近所のお ばさんたちと井戸端まあじゃん。 夜はパパもいっしょにファミリーまあじゃん。子供たちを集めてのまあじゃん教室も趣味と実益を兼ねたママの大切な収入源。 でも、どうしてママが負けると仲のよかった妹と離れ離れにならなくちゃいけないの?」

(1年3組のぞき穴子)

のどきた子の父のない、林原男(30才)は後土であった。



ゴーファーの野望

パワーアップアイテム をくれるありがたい敵

ステージ4に出てくる4機の ボスキャラのなかの1機からパ ワーアップアイテムを手に入れ ることができる。

取り方は、まずふつうにボス をやっつける。そして、ふつう なら勝手にハデな爆発をするの



を勝ちほこったように見ていればいいのだが、爆発まですこしまがあるので、コアに通じる通路(防御壁にあったところ。左下の画面写真参照)に入ってみると、アイテムのもらえる画面にかわる。

ただし、ボス4機のうちのどれからアイテムを取れるのかはわからないので、全部試すこと



が必要。しかも、アイテムを手に入れたらすぐにボスから離れないと爆発にまきこまれてしまうので、あるていどスピードアップをしておかないとつらかったりするのだ。

(山口県/村上浩司・14歳)
☆いろいろ試してみた。確率の高かったのはアドバン艦とビッグコアで、最低だったのはテトランというサラマンダのときに出てきたボスだった。



○ここではもらえないはずのパワーアップアイテムが手に入った

ブラックホール地帯の 通り抜けできます技だ

ステージ3のブラックホール 地帯をラクに通り抜けるには、 スピードを4つ以上取った自機 を画面のいちばん上か下に移動 させて、上をとおるときにはカ ーソルキーの上を、下をとおる ときは下を押しっぱなしにする。 (東京都/横浜ルンペン・?歳)



○あれだけ苦労したところをラクラク通れてしまったの図



ラスト・ハルマゲドン~防御力アップ~ このゲームは攻撃力はすぐに上がるが、防御力はなかなか上がらない。そこで戦闘中に全員「防御」を選んでじっとがまん して、数回同じことをやっていると防御力がおもしろいように上がります。(奈良県/竹岡鉄也・?歳)☆防御を何回もくりかえすと、防御力が上がるのか……、ふむふ む、うん!? あたりまえだぞっ。

パックマニア

かんたんすぎて物足り ない人にはこのウル技

プレイ中に(TAB)を押すと 現在のスピードが表示され、カ ーソルキーの右左を押すと変え ることができる。

死んだときや、ディスクを読 みにいくときに(P)を押すとF M音源を付けていても音がPS Gになる。

やはりPSGよりもFM音源



い。5ぐらいがいちばんよろしい のほうがいいやと思ったらPS Gのときのように(F)を押すと FM音にもどります。

(群馬県/藤井博幸・?歳)

あーぱーみゃあどっく

またMSX2でのプレ イにこだわってみよう

このゲームはMSX2か2+ を判別してゲームがかわるので、 2で横スクロールをプレイする のは不可能なはずだが……。M SX-DOSがあれば可能にな る。まず、MSX-DOSをた ちあげたらDOSのディスクを 抜き、ディスク 1 を入れて 1 ○ ADER2と入力。すると、デ



OいままさにMSX2でプレイし ている。書き換わっているところ モをとばして、すぐに書き換え 横スクロールのMSX2専用あ ーぱーみゃあどっくができる。

(千葉県/八木寛雄・15歳)

ラスト・ハルマゲドン

従来の1.5倍(当社比) のハイアゾットの剣ノ

この技はガントレットを装備 できるモンスダーでしかできな い。まずガントレットを装備し



€アゾットの剣をもたせて、ハイ ドソードを持てるだけ装備しよう

てからハイドソードを装備する。 そしてアゾットの剣を装備し、 ハイドソードを持てるだけ装備 する(ハイドソードはすでに装 備している武器とは関係なく装 備できるのだ)。これでアゾット



○これは、アゾットの剣だけを装 備しているときの攻撃力

の剣の約1.5倍のダメージをあ たえることができる。

(広島県/佐々木昇・17歳) ☆情報は精一杯わかりやすく書 いてほしい。せっかくの情報も 読む人にわかってもらえなけれ ばボツになってしまうからね。



戦闘で逃げなくても悪 運の経験値を上げる技

戦闘中に治療用アイテムのダ ジルの光を使う、ダジルの光は 何回使ってもなくならないので] 回の戦闘で何回も使おう。す ると戦闘で逃げなくても悪運の レベルが上がるのだ。

(神奈川県/西本直人・14歳)

☆上の技と同時に使うと効果大。



の光を使 してもスライム

うさ雀

このテのゲームにはよ くあったりするズル技

こーゆー勝負ものはRPGや AVGのようにかならず進める とはいいがたい。かといって、 せっかく買ったからには進めな ければおもしろくない。

そこで、あまり勝負強くない という人と、エンディングさえ 見ることができれば途中なんか どうでもいいという人のために、 途中からはじめられるステージ セレクトを伝授しよう。

カーソルで画面の位置を修正 するところで、ジョイスティッ クまたはジョイパッドの方向キ 一をななめに押したままスペー スキーを押すと、途中からスタ ートさせたり、いきなりエンデ ィングにすることができる。

(『ディスクステーション春号』)

ちなみに、右上を押している とオープニングデモをとばして 「おぷさぽ一」、右下は「JON G-COP」、左下は「無口なア ーノルド君」、そして左上はエン ディングだ。

(大阪府/武藤誠司・?歳) ☆カーソルキーではいくらやっ てもできないので、必ずジョイ スティックかジョィパッドを使 いましょう。





▲・・・「真・魔王ゴルベリアス」のステージ2の洞窟シーン(ボスのいるところ)へ行けません。バイブルとボーションはもらいました。(東京都 井上晶人・?歳) ージ2の女神の像のある画面で女神の像にぶつかればいいのですが、ファインドが8000以上ないとなにもはなしてくれません。ですから、周辺にうじゃ **21** うじゃとわいてくる、敵キャラをグチャグチャとたおしてファインドをかせぎましょう。

のぞき穴

アークス~ふつうのモンスターからダメージを受けない~ 聖殿地下で見つかる4つの宝を、いちばん前にいるキャラに全部特たせます。そして、このキャラだけ戦うときに炎の壁の魔法を使います。他のキャラは全員ぶつうに戦います。Iターン終わってから、リターンキーを何回か押すと、魔法を使って減ったはずのPLがもとにもどっています。これをくり返せばいいわけです。(和歌山県/田島祐・?歳)☆なかなか使えます。ただし、魔法を使うまえに攻撃されるとPLはもどりません。

マスター・オブ・モンスター

マップコレクションが ないとできないウル技

マップコレクションのキャン ペーンモードでキャンペーンを 1 つ終わらせます。「キャンペー ンモードをつづけますか?」と



いうメッセージがでたら、ディスクをふつうのマップディスクに入れかえて「つづける」を選んでください。マップはふつうのままでマップコレクションのモンスダーが召喚できます。

(兵庫県/大中健吉・7歳)



○レイスをまわりに配置して防御 壁にするの図

たんば

画面のなかに隠された マルヒモードとは……

たんばで出したいサイコロの 目を出せる技を発見しました。 自分がサイコロを振るときに画 面の左上(左上端より 1 キャラ ぶん中心によったところ)にマ ウスカーソルをあわせてスペー スキーを押すと「マルヒー」とい うコマンドがあらわれ、サイコ ロの目を指定することができま す。この技は現世でも死後の世 界でもどちらでもできます。

また、現世で画面の中心に矢印をあわせてスペースキーを押



すと「マルヒ2」が出ます。たん なるスタッフ紹介なので、ゲー ムの進行にはまったく関係あり ません。

(徳島県/ゆうパック・?歳)
☆すごろくゲームで好きな目が出せると……つまらないと思う。

通り抜けできます

前号までのあらすじ…



通り抜け子は以前のすさんだ 生活から一転、板前の修行とい うきびしい世界にその身をおく のであった。師匠梅田多吾作は語る。「おらぁ、若いむすめっこが昼間から飲んだくれているのが気にいらなかっただけでい(ポッ)」。か、顔に似合わず照れ屋な田吾作である。「うちのかあちゃんも実の娘みたいにかわいかっていたのに・・・・・うう、それなのにううっ」。突如の急展開、緊迫の次号につづく・・・・・・。





アークス

え一、毎度ばかばかしい質問です。アークスでエリンのペンダント、ディアナの金の指輪、ピクトの銀の鎖などは売ってしまってもいいのでしょうか?

(大阪府/石田光洋・14歳)

本がり結論からいってしまってもいいのです。ただし、アークスの世界ではお金はそれほど重要なものではなく、せいぜい宿屋でセーブするときに必要なくらいです。まあ、よほどのことがないかぎり売らないにこしたことはないでしょう。もっと



○ぼくのおじいさんは大阪商人。
つい、売ってしまった

も、毎日友達から借金の返済をせまられている人や、先祖が大阪商人でひたすらお金に執着してしまう人など、どうしても売りたい人は、以下の下取り価格を参考にしてください。エリンのペンダント500~625G、ディアナの金の指輪800~1080G、ピクトの銀の鎖は600~660G。

ウイングマンスペシャル

シーン 1 がクリアできません。取れる物は全部取ったはずですが……ジュース、キーホルダー、ライター、板、エレベーダー、望遠鏡……まだなにか必要でしょうか?

(宮城県/児玉薫彦・14歳)

A シーン 1 をクリアする ときに持っていなけれ ばならない物は、スリッパ、タオル、バケツ、水、魚、洗面器、ハンマー、ライター、そしてクワガタだ。これら以外で取れる物は、すべて使ってしまうこと。すべての持ち物がそろったら森に行って「ふしあな」を見るとナ





あな」を

ースの化けたクワガタがいるの で取る。あとは、正体を現した ナースを倒してシーン 1 はクリ アだ。



アンケートやFFBなどは対象外です



ぎゅわんぶらあ自己中心派~コマンドの位置がかわる~ (GRAPH)を押したあとにカーソルキー上 下左右のいずれかのキーを押しっぱなしにすると、押した方向にコマンドエリア(リーチやポンなどのコマ ンドの表示されるところ)がうごきます。 (神奈川県/山田修・14歳)

GameCrusaders

エグザイルII

13歳の悩める学生です。 エグザイルIIでヘロイ ンやLSDでザブザブのジャン キーになりながらも、なんとか 最終面のシッキムにたどりつき ました。胎蔵界、金剛界の両マ ンダラ図を納めたのですが、そ のあとどうしたらいいのかわか らないのです。このままではド ラッグづけの生活から抜け出せ ません。あわれな私に進むべき 道をお教えください。

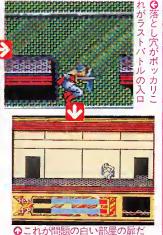
(大阪府/堀内多門・13歳)

あなたは、今が大切な 時期です。今ここでド ラッグづけの毎日から脱出でき なければ、音が見え、色が聞こ えだし、ついにはパンツ] 枚で 街頭に飛びだして道行く人に泣 きついてしまうかもしれません。 さて具体的な治療方法ですが、 マンドレイクを持っていればそ れを使って一度ダンジョンの外 へ出ます。そしてふたたび最初 の部屋に入ったら、右上の写真 の場所へ行きましょう。落とし 穴が発見できたらそこへ降り、 あとは道なりに進むだけ。11番



→最終ステージの最初の部屋の左上の 袋小路のあたりをウロウロすると……

目の広い部屋の左下に、めざす 最後の敵のいる白い部屋が見つ けられるでしょう。自分の健康 と周囲の人の安全のためハシシ の吸いすぎに注意しましょう。



歌を詠む会

読者のみなさまにあらせられ ましては、イラストの端にある 文字からはじまる和歌(五七五 七七)を作るといういいかげん な企画に多数の御賛同をいただ きまして、誠にありがとうござ います。十字軍一同連載化に向 けて、ひたすらまい進する所存 であります。どうか御助力のほ どお願いいたしますのだ。

さて、今回は5月号で予告し た「ク」で、はじまる和歌をフ月



○兵庫県・あゆむ作。今度は「し」 ではじまる和歌を送ってほしい

号にまわし、「ス」ではじまる和 歌4首を用意しました。ごゆる りと御鑑賞ください。

埼玉県佐藤 学作。季語 は「御雪」で冬。 「だいじょぶだ あギャルスの杉 美雪」との掛詞 でもある。

評 宮城県さい たさいた作。 長寿番組の水戸 黄門でも近代兵 **器には勝てす、** 葵の御紋がとて もあわれだ。

京都府おか まのとみい 人間とヘリコプ ターのむくわれ ない愛の煽情

評また、おか まのとみい

スカト にウソクル

はぶいがんま作。はぶいがんま。 21歳にもなって こんな和歌を詠 んでくる彼にテ 歌……だろうか。 レカをあげる。

イラストのコーナー

究極のモンスターは募集がと うの昔に終わったにもかかわら ずまだ送られて来る。しょうが ないからそのなかの力作2点を ここで紹介してしめくくろう。

また、とうぶんはイラストの テーマはありません。歌を詠む 会の絵札もすでにやった「す、 く、し、以外は、常識の許容する 範囲で募集します。



☆静岡県/前島敬之の作 品。迫力はあるがヘンだ



○大阪府/ひいなさきの 作品。宿題の提出だな



○左のと同じ作者で応援





①ゲームのぞき穴→すばやく確実 な情報が頼りのウル技コーナー。 ②通り抜けできます→先に進めず、 ほこりをかぶっているソフトを救 うQ&Aコーナー。③ザ・ほめご ろし→ソフトのハードな批評が業 界を救う百浄コーナー。④ものを 書く会→ハガキにどれだけ書ける かが勝負の作文コーナー。⑤歌を 詠む会→イラストにあう想像力豊 かな和歌を詠むコーナー。⑥新コ ーナータイトル未定→そのほかな んでもありのコーナー。優秀者に はゲーム、もう一歩の人にはMフ アン特製テレカをプレゼント。あ て先は、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部「ゲ ム十字軍」それぞれのコーナー

Q・・・最近クラスで話題になっているのは、光ゲンジやおとこ組、工藤静香などです。ぼくは、みんなと話題があいません。どうして?(千葉県 齋藤理・?歳)

おい、齋藤。 どうして ? なんてクビをかしげている場合か / ここだけの話だけど、実は齋藤はあの「美空ひばり」が好きなんだそうだ。 いわゆる、逆玉って 23 ヤツだな。んで、癱藤がしあわせなゴールをできるように祈ってやるぞ。クラスのともだちよりも、金のほうが大事だぞ。





らりそろった不気味なチーム

準々決勝第1試合DEVILS-FOREIGNER

0 2 0 1 0 0 1 0 0 4 F 4 0 0 0 1 0 0 0 X 5

[勝ち投手]かりくそん[負け投手]はふぉ めっと (勝利打点)でびす (本塁打)べるせ さた一ん⇒さんちぇのリリーフもさ すがのひとこと。



とる外人チーム



チーム。じそーえーの威力は絶大

準々決勝第2試合 F WARS-SANCHUS 2 2 3 0 1 2 0 0 0 10 1000024007

(勝ち投手)せんとーえー[負け投手]しげ もと(勝利打点)ほへい[本塁打]せんしゃ - (2本)せんしゃび、せんかん、じそ-えー/くぼた(2本)、よしむら



○ともだちの名前みたい。さて、 のなかに女のコは何人いるでしょう

「激ペナがなければ、われわれ (わたし)は人生の数日間を失わず にすんだかもしれない」。(十字軍 のボス)「仮に、激ペナがなかった としても、コナミのピンポンがわ れわれ(ボス)の生活をおびやか すだろう」。(編集部一同)一波紋 を投げかけた激ペナ春の選抜は、 平成元年4月5日、熱い視線をあ びつつ開幕した。

この、大きな顔をしているトー ナメント表から、数々のドラマが 生まれたのだが、ベスト8までの ドラマはトーナメントにある数字 と諸君の豊かな想像力にゆだねる ので、本誌では準々決勝から準決 勝の白熱した試合をお伝えしよう。 準々決勝第1試合 福岡·DEVILS 対大分·FOREIGNER。 九州勢同 士の戦いとなった。

DEVILS戦績→1回戦14対6、 2回戦2対12、3回戦13対6…… 打撃中心のチーム。FOREIG NER戦績→2回戦4対8、3回 戦2対6……今大会一の投手力。

FOREIGNERのエース「かり くそん」と抑えのエース「さんち え」の投手リレーが成功! DEVILS打線の13安打の猛攻を かわし、4対5で逃げ切った。

準々決勝第2試合 秋卅·FWARS 対熊本・SANCHUSの南北決戦。

F WARS戦績→2回戦10対11、 3 同戦 2 対12 …… 相手の投手に 左右されやすい打線。SAN CHUS戦績→1回戦10対0、2回 戦11対5、3回戦10対7……毎試 合4ホーマー以上飛び出すクリー ンアップは強力。

結果は、F WARSが集中打で 10対7とからくも逃げ勝った。 準決勝第1試合 FOREIGNER 対FWARSで行われた。これまで 完璧の投手陣をほこっていた FOREIGNERだったが、F W ARSの集中打の前に投手4人を つぎこみ大苦戦。しかし、終わっ てみれば11対6でFOREIG NERの圧勝であった。

準決勝第1試合 WARS-FOREIGNER 0210300006 05222000X11

(勝ち投手)かりくそん(負け投 手〕せんと一えー(勝利打点)でび す[本塁打]せんしゃび/ろうま ん、ぱとなむ、くろまてい

これはなんでしょ?

準々決勝第3試合 前回準優勝・ NEW PAPERS対大阪・VENU S 18。

NEWPAPERS戦績→2回戦 シード参加10対11でからくも逃 げきり初戦をかざる、3回戦8対 13……毎試合20安打以上、2 ケタ 得点の打線は前大会よりパワーア ップ。やや投手力に難があるが、 それを上回る打撃力でカバー。 VENUS 18戦績→1回戦5対10、 2回戦8対4、3回戦12対5…… スタープレイヤーこそいないが、 こまめな投手リレーが効果的に相 手の打戦を抑える。爆発的な打撃 力は今大会ですでに実証済。両チ 一ムとも強力な打線が持ち味なだ けに、力と力がぶつかる総力戦が 展開された。

結果は8対11でVENUS 18の勝利。毎回、連打を浴びながらも打線が投手陣を援護、点差が広がらないまま、最終回を迎える。ここで打席に立つ5番なおあきに、がまんの投手リレーをつづける水口監督は激励する。はたして、なおあきの打ったボールは弧を描いてスタンドへ……劇的なサヨナラ、3ランホームランで監督に準決勝へのキップをプレゼントした。

準々決勝第4試合 埼玉·STRAN GERS対静岡・23TEAMS。

STRANGERS戦績→1回戦 19対20延長10回サヨナラ、2回戦 9対4、3回戦12対14…・犠牲フ ライで得点する手堅いチーム。2 3TEAMS戦績→1回戦3対11、 2回戦9対4、3回戦7対16…… ヒットを集中して得点する。

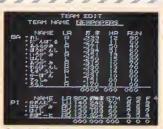
準決勝第2試合 STRANGERS 対23TEAMS。

3 対 3 の同点で迎えた延長12 回裏、STRANGERSの 3 番あおまてえ凡退のあと、 4 番あかまてえが 2 塁打。 5 番らりるれろはバント。2 アウト 3 塁とした。6 番しろすか、初球をサヨナラヒット! 延長12回 4 対 3 で S T R A N G E R S が決勝戦へ出場。

準決勝第2試合 VENUS 18-STRANGERS

(勝ち投手)ばば(負け投手)みゅう(勝利打点)しろすか(本塁打) あかまてえ⇔1塁打の数が両チーム合わせて35本と異常に多かった 試合。

V 0 0 1 1 0 0 0 0 1 0 0 0 3 S 0 1 0 0 2 0 0 0 0 0 0 1 4



準々決勝第3試合 NEW PAPERS-VENUS 18

N 2 1 0 2 0 2 1 0 0 8 V 2 0 2 2 2 0 0 0 3 11

(勝ち投手)ふぇありい(負け投手)はなかみ(勝利打点)なおあき(本塁打)ほうがんし、かれんだー/みあん、なおあき(2本)⇔激ペナらしいサヨナラゲーム。



◆作者の名はなおあき、5番以外選

手はみーんな女のコ。ハーレムじゃ



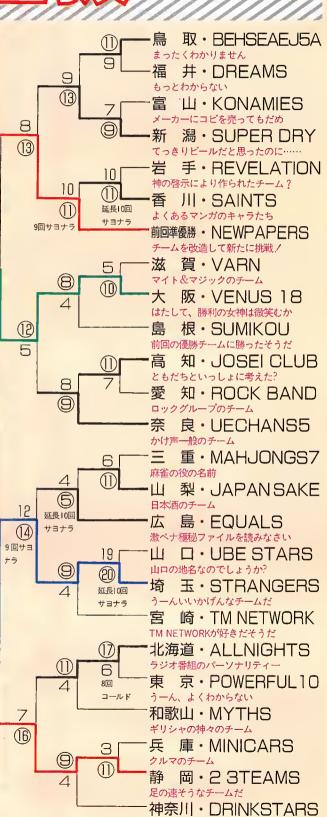
●ものすごく安直な名前をつけたく せに選手のやることはこまかい

準々決勝第4試合 STRANGERS -23TEAMS

S 0 0 0 0 0 0 0 3 1 4 2 0 1 0 0 0 1 0 1 0 3

[勝ち投手]まきゅはりゃ(負け投手)つだ (勝利打点)くろまてえ(本塁打)あかまて え/すけと⇔ホームランもヒットもそれほ ど多くないのに勝つ、STRANGERS。





ジュースが選手のチーム

埼玉県代表多丁引入八〇〇三

OREIGNER-STRANGERS

(勝ち投手)ばば(負け投手)かりくそん(勝利打点)あかまて え(本塁打)くろまてい1(6回・ばば)、ぱとなむ1(6回・ ばば)/あかまてえ1(3回・かりくそん)(二塁打)げいり 1、でびす11/あおまてえ2、あかまてえ1(犠飛)ぱと なむ 1 / ぶうま 1 (盗塁) しろすか 1 ⇒ STRANGERS・ ばばは5回まで被安打4と好投。

猛打STRANGERS

先攻はFOREIGNER、後攻は STRANGERSで決勝戦ははじ

1 回表 FOREIGNER(はSTRAN GERSのエースばばの立ち上がり を攻め、ヒット3本を記録するが 得点にはいたらなかった。

1回裏 STRANGERS打線も 同じく、立ち上がり制球の定まら ないかりくそんをとらえ、犠牲フ ライと4本のヒットではやばやと 2点を先取した。

2回表 先頭打者の6番ばとなむ



は足がわざわいしてセンターゴロ。 7番ぽんせはカーブをセンター前 に運ぶしぶいヒット。しかし、盗 塁に失敗してみすみす、チャンス をつぶす。

2回裏 先頭バッター8番かるし けがレフト前ヒットで出塁。9番 かりくそんはピッチャーゴロを打 ってダブルプレイ。この回は3人 で攻撃終了。

3回表 ピッチャーばばが復調、 5球で攻撃終了。

3回裏 ランナーをひとりおいて、 4番あおまてえがホームラン。4 点と差がひらく。

4回表 前の回よりさらに短く、 3球で終了。

4回裏 2アウトから打線が爆発。 1~6番までの連続ヒットの猛攻 撃を開始。この回から登板のさん ちぇに罵声が飛び交った。まるで、 むかしの巨人のようだ!

9回表ドラマは生まれず

5回表 0対8の大差。打線に元 気がなく、この回も3人で終了。 5回裏 1番くろまてえ、2番し ろまてえ、3番あおまてえ、の連 続ヒットで満塁。このチャンスに あかまてえはフライをうちあげて しまい、三者残塁。

6回表 ついに、さんちぇを見か ぎり、げいりを代打に起用。期待 どおりの働きで2ベースヒット。 1番にかえって、くろまていが2 ランホームラン。これで、2対8。 さらに、ランナー2人をおいて6 番ばとなむが3ランホームラン。 ようやく、3点差につめよる。 6回裏 ヒットが続かず、ランナ 一3塁残塁。

7回表 三者凡退。

7回裏 セカンドまでランナーは



○FOREINERの反撃もここまで 進んだものの続かずスリーアウト。 8回表 3番でびす2ベースヒッ ト、4番ぶうま凡退のあと、5番 ばあすがライト前に運んで、ラン ナー、1塁、3塁。6番ぱとなむ

の犠牲フライの反撃も1点どまり。

8回裏 三者凡退。

9回表 9番に代打れおんを起用 したが、センターフライで終わっ た。ドラマは生まれず、6対8の ままゲームセット!

こうして、激ペナ春の選抜は終 わりました。ユニークなデータを 送っていただいた読者のみなさん ありがとうございました。次回の 開催は今のところ予定していませ んが、今回の反響しだいでは…… などと考えているので、感想など あったら十字軍に送ってください。 ところで、5月号で決勝戦の組 み合わせを当てる「春の外ウマ」 ですが、当選者などの発表は7月 号になりますので2-7にかけた 人はワクワクしながら待っていて

ください。また、そのハガキにい ろいろメッセージが書いてあった

ので、2通紹介しましょう。

「いつも、おもしろく読ませても らっています。激ペナは持ってい ないので誌面から雰囲気だけ味わ っていますが、今回は外ウマとい うことなので、参加させていただ きます。予想は4-5です」

(埼玉県/小沢武久・30歳) ☆ハガキのすみにあった「単勝な ら兵庫」もはずれました。

「かんばれ! UECHANS5。私、 奈良の三冠王は自ら応援団長をか ってでて、かならずUECHANS5 を優勝させます!」

(奈良県/奈良の三冠王・?歳) ☆このほか、ことごとくはずれた チーム子想も送ってくれました。

110ページのカミングスーンで も紹介しているように、7月とか 8月には激ペナ2が発売されるら しい。カミングスーンの記事はコ ナミにふつうに取材して得たもの



て斜めスクロール

なので信頼できる。が、このコラ ムは違う。だいぶいいかげんだ。 このコラムでの激ペナ2は、4月 6日の午後7時から六本木のとあ るタイ料理屋(詳しくは覚えてな い。料理は辛口だった)で開かれて いたとあるパーティーで、だいぶ ビールを飲んだあとにコナミの池 出さんから聞いたつもりのことだ。 池田さんには口にした記憶がない かもしれないが、池田さんがなん といおうと、本誌記者は聞いたつ もりになっているのだからしょう がない。

■MSX2/2+、VRAM128K 対応機種はMSX2/2+になる。 残念ながら激ペナ2もMSXでは 動かないのだ。MSXのRAM8K しか持っていない人は、『コナミの ピンポン』をライフワークにする しかないらしい。さらに、激ペナ 2はVRAM128Kになる。Mファ ンの読者アンケートから、VRAM 64KのMSX2を持っているユー ザーが2.9%生存していることが 判明しており、彼らは激ペナ2の ためにマシンを買い換えるハメに なるのだ。

VRAMが128Kになった理由 は、斜めスクロールさせるためと、 全体にスピードアップするためだ。 なぜそうなのるのかは、教えてあ

げない。私は弟子をとらない主義 なのだ。

■選手が成長していく

本誌特派員:渋谷記者

ペナントレースモードのとき、 エディットした選手たちが成長し ていく。見かけの打率やホームラ ン数よりもよく打つのは乱数のイ ラズラで、激ペナでもよくあった (というかほとんどそう)のだが、 見かけの走力よりも足が速かった り、見かけSPDよりも球が速かっ だりはしなかった。激ペナ2では、 それが起こる。きっと池田さんは そういいたかったのだ。

そういうわけで、紙尾明美さん を囲む会は幕を閉じたのでした。

激ペナ春の記録

数年まえに「記録それははかない」というフレーズで日本中をばかばかしい大会で席巻した番組がありましたね。日テレの例のヤツです。で、激ペナ大会実行委員会としてもここまで盛り上げたんだから記録も大事かなと、思って、別にページがあまったわけではないんです。この記録を作るにあたって担当者は3日3晩徹夜しました。自宅の電気も止められました。まさに、血と汗化法の記録です。

優勝 埼玉県代表STRANGERS (賞品→ゲーム3本およびMファン 特製テレホンカード)

準優勝 大分県代表FOREIGNER (賞品→ゲーム 2 本およびMファン 特製テレホンカード)

第**3位** 秋田県代表F WARS 大阪府代表VENUS 18

(賞品→ゲーム1本およびMファン 特製テレホンカード)

十字軍特別賞 埼玉県WATCHS3 (受賞理由→直接編集部にディスク を持ってきた、中山道太のお父さ んの親ばかぶりに、両親と離れて 暮らしている十字軍○が感動した ため。したがって、賞品の十字軍 特製福袋は道太ではなくお父さん のものだ!)

最優秀選手 劫まび、SIRANTES 打率4割5分、打点13。優勝に大 きく貢献した。

〈打率〉

10割 まつもとい (KAPPEIS TAR) 4 打数 4 安打本塁打 1 / おくりむ (VARN) 4 打数 4 安打 B割5分 いしい (UBESTARS) 7 打数 6 安打本塁打 1

8割3分 しぇるーん (DREAMS) 6打数5安打

8割 さわむら (JOSEI CLUB) 10打数 8 安打本塁打 2 / うえすぎ (LICENSE) 5 打数 4 安打 / りゅうぞう (LICENSE) 5 打数 4 安打 / きよはら (LIONS) 5 打数 4 安打 / だて (OTOKOJUKU) 5 打数 4 安打本塁打 2 / いくさあつう (SUMAIRUBAN) 5 打数 4 安打

〈本塁打〉

日本 くぼた (SANCHUS) 日本 じそーえー(F WARS)/ あかまてえ (STRANGERS)/み あん (VENUS 18)

4本 ほうがんし(NEWPAPERS)

/ながお(SUPER DRY)/なお あき(VENUS 18)/はしもと(2 3TEAMS)

〈打点〉

1<mark>8打点</mark> はしもと(23TEAMS) 4試合19打席

16打点 あのおのお。(ALLNIGHTS) 3 試合15打席

15打点 くほた(SANCHUS) 4 試合19打席

1**3打点** あかまてえ(STRAN GERS) 6 試合33打席/みあん (VENUS 18) 5 試合25打席

1**2打点** すとおん(VENUS 18) 5 試合25打席

11打点 じそーえー(F WARS) 4 試合19打席

10打点(おかんし(NEWPAPERS) 3 試合15打席/とりい(NEW TOMI S) 2 試合10打席

〈盗塁〉

2回 きよみつ(SANCHUS) 4 試合8出星/しろすか(STRAN GERS) 6 試合14出塁/しおん (VENUS 18) 5 試合8出塁 (防御率)

1,285 かなた(SUPER DRY) 2試合7イニング自責1

GameCrusaders

2.076 ふぇありぃ(VENUS 18) 5 試合13イニング自責3

2.250 まきゅはりゃ(STRAN GERS) 6 試合16イニング自責42.571 けんびし(JAPAN SAKE)2 試合 7 イニング自責 2

3.600 きむら(SANCHUS) 3 試合10イニング自責4

4.500 よしたけ(ALLNIGHTS) . 2試合 6 イニング自責3 / さんち ぇ (FOREIGNER) 4試合 8 イニ ング自責 4 / じゃいあん (FUJI KO) 3試合22イニング自責11

4、695 ようちゃん(23TEAMS) 4試合23イニング自責12

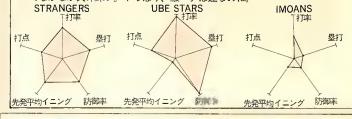
5.142 はくし(NEWPAPERS) 3 試合 7 イニング自責 4 / ぱるせら(VARN) 1 試合 7 イニング自 青 4

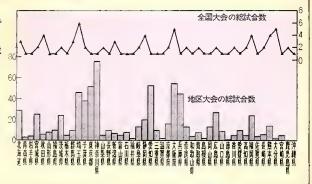
〈奪三振〉

4個 はふぉめっと(DEVILS)
3個 かりくそん(FOREIGNER)
2個 りゅうおう(DRAQUEST)
/じゃいあん(FUJIKO)/としかつ(JOSEI CLUB)/わたなべ(LIONELS SP)/じょしょ(SHOCKERS)/はぱ(STRANGERS)/あちゃっ(UECHANS5)/つだ(2 3TEAMS)

グラフで見る激ペナ春の選抜大会

レーダーの塁打数とは、本塁打以外の安打を塁ごとに加えた総塁打数を試合数で割ったものだ。こうして見ると強いチームほど、正5角形に近い。また、棒グラフは地区大会の試合数。その上の折れ線グラフは全国大会の試合数である。激戦区を勝ち抜いても全国大会の I 試合目で負けてしまう神奈川県のようなチームもいてなかなか興味深い。やっぱり、激ペナは運なのね。





糸井重黒、女性チームをしつこく追跡する!

私が激ペナ評論家、糸井重黒だ。 だれも読まないだろうこのコラム、 今回のテーマは「激ペナ春の選抜 に参加した女性チームを追跡する」 である。私の趣味にあった企画だ。 さて、大会に参加したすべての チームを調査した結果、女性から の応募は多数あった。だがしかし、 である。さらに追跡調査していく

である。さらに追跡調査していく うちに、母親なり妹なりの名前を 無断で借りて二重投稿しているの がほとんど、という衝撃的事実が 判明したのだ。それらを除外し、 私自身が女性のチームだと確信を 持てたものだけを残すと、わずか に3チームしか残らなかった……。 しかたなく、女性だと確信した チームの作者に、電話取材をする ことにした。まずは「JUNBAS」 の作者、高橋弘子(神奈川)に電話 してみたが、1000回コールしても 出ない。自宅の「ヒロ美容室」がお 客でいっぱいなのだろうか……。

つぎは、岡山県地区大会で準決勝まで残った「SI UNIT9」の作者、大楠香織に☎。話を聞いてみると、チームデータを兄が考え、選手の名前は彼女が考えたそうだ。国際単位を名前にするところをみると、バイリンギャルかと思ったのだが、方言がいかすデパートガールなのである。20才というのも



●女性からの投稿ディスクや手紙。 男くさい大会に咲いた数輪の花

最後に紹介するのは「JANIES」の作者、P.N.蜂谷真由美(愛知)。 アナクロなP.N.が糸井の好みだ で、山下真弓。応募理由は?「兄に 勝ったから」。チームデータは考え て設定した?「てきとう」。妹のチームに負け「こんなはずでは」と



叫んだ兄の立場がないぞ。



BIOS (バイオス) Basic Input Output System (ベーシック・インフット・アウトブット・システム) の略。基本入出力システムと訳される。 コンピュータの中核となるCPU (データを処理している部分。MSX ではZ80A というLSIが使われている)と、キーボード、ジョイスティック、ディスプレイ、ブリンタ、ディスクドライブなどなどの入出力装置とを結びつけるためのさまざまなマシン語プログラムの固まり。いくつかはBASICでもスイッチの切り入る感じてかんたんに利用できる。また、ほかのものもマシン語の知識があれば活用できる。

USR関数 USR関数は、DEFUSRn = 〈アドレス〉という形式 (nは0から9の整数) で、0から9まで10個定義できる。nを省略すると0とみなされるが、今回の記事では、その省略された形を使っている。

パターンジェネレータテーブル 英語 で書くとpattern generator table。文字パターンのデータを記憶している VRAMの一部分。SCREEN0やSCREEN1 のテキストモードでは、1文字に対し 8 パイトずつが割りあてられている。カラーテーブル color table。文字の色(前景色と背景色)を記憶している VRAMの一部分。ここを書きかえると文字の色が変わるが、SCREEN1のカラーテーブルはたった32パイトしかなく、8 文字のクルーブごとに 2 色ずつしか 指定できない。

る:多色刷りはBH7E番地で生まれる

ふつうのSCREEN1では VPOKEを使ってもせいぜい 8文字単位に2色ずつしか指定 できない。それなのに、たとえ ば写真のようなレインボーカラ 一の文字を使ったプログラムに ときどき出会う。文字をパター ン定義して、ゲームのキャラク タや背景もそれで作っているこ ともある。

そういうプログラムはたいて いマシン語を使っていることが 多いので、多色刷りはマシン語 でなければできないと思いこん でいる人もいるかもしれない。

しかし、じつは、多色刷りは すべてBASICでできるのだ。 ただ、ふつうのSCREEN1で はできない。ちょっとした仕掛 けが必要だ。

その仕掛けは、あらゆるMS Xの本体に組みこまれているR DMのなかのBÍOŠと名づけられた部分にある。



●レインボーカラーの多色刷りの文字。31ページのプログラムを走らせたあと0からzまで表示したもの。文字ごとに色を変えることもできる

ここのアドレス&H7E(10進数で126)に、SCREEN1を 多色刷りモードに切り換えるスイッチがあるのだ。そして、そのスイッチを押すためのものが BASICにはちゃんとある。

それがUSR関数という、特殊な関数だ。多色刷りモードのスイッチの入れ方だけを説明しておこう。

DEFUSR=&H7E

が、USR関数を「&H7Eのスイッチを入れる」と定義するための命令文だ。

そして、

A=USR(Ø)

として、実際に式のなかでUS 日関数を使うと、その時点で、 多色刷りモードに入る。

この場合、変数Aやカッコのなかの①には意味がない。US 日関数が使われているということだけがたいせつなのだ。

で、このスイッチを入れるとなにが起こるか。SCREEN 1のVRAMの構成が、右ページのようにダイナミックに変わってしまうのだ。

パターンジェネレータテーブル(以下PGTと略)の大きさは3倍になり、カラーテーブル(以下CTと略)の大きさはなんと、192倍にもなる。

多色刷りは、この飛躍的に大きくなった〇丁を利用しておこなっているのだ。

ナミックに変わるVRAMの

ふつうのSCREEN1)

多色刷りのSCREEN1

8 H B B B B	パターンジェネレータ	711718
H,87FF	テーブル	エリア:用
		エリア2用 &HSFFF
		エリア3用 &Hi7FF
HI889	バターン名称テーブル	
Н 2 8 8 8	カラーテーブル (& H 2 g I F まで)	エリア 用 & H 2 7 F F
		エリア 2 用 & H 2 F F F
		エリア3用 &H37FF
H3FFF		

多色刷りの効果がわかるプログラム

- 10 SCREEN 1:WIDTH 29
- 20 DEFUSR=&H7E:A=USR(Ø)
- 30 FOR I=&H2000 TO &H37FF
- 40 VPOKE I, RND(1) *256
- 50 NEXT
- 60 LIST

※多色刷りモードに入り、ランダ ムなカラーデータをセットする



ふいつうのSCREENIで、上のプログ ラムリストを表示

○しばらくすると各エリア



パターンジェネレータテーブル

門、本本金土日本門等が計算する元十一十十一一一 W X大中門 「 N E S E F O H J J K L M N O P O R S T U V N Y Z L Y 3 へ abode f o h J j k L M n o p o p s t U V N Y Z L Y 3 へ ラーリー・ナラスイクスまとコヨコニアイラエオカギリケヨザシスと サートナラスギノクスととコココニアイラエオカギリケヨザシスと たってとなってあるに発わのほどふへに乗るいまれたいるいるから

☆文字のパターンのセットが入っ ている部分 ◆多色刷りでは画面 3分の I ごとに各エリア用のセッ トがある。ただし、ここでは後半 3分の2にはなにも入っていない

パターンジェネレータテーブル



ごとにランダムな色がつく



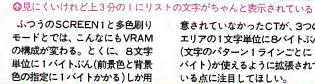
パターン名称テーブル



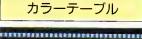


パターン名称テーブル





意されていなかったCTが、3つの エリアの1文字単位に8バイトぶん (文字のパターン1ラインごとに1 バイト)が使えるように拡張されて いる点に注目してほしい。



○○(1つ上の写真)パターン名称 テーブルは画面と「対」対応して いるので、変化はない。写真は右 上のプログラムのリストを表示さ せた場合の状態を文字の形で表現 したもの **GOCT**はふつう32バ イトしかないが、多色刷りでは6 K (6144)バイトぶん、192倍に拡張 される。各文字のパターントライ ンごとに2色(前景色、背景色)を 指定できる仕組みになっているの はこのためだ

カラーテーブル







VDP Video Display Processor(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)の略で画面表示用LSIのこと。とくに、MSX2のVDPに使われているLSIには、MSX-VIDEOという愛称がある。MSXの画面表示はこのVDPに牛耳(ぎゅうじ)られているのだか、めったに表に出てこないので、存在に気がついていない人も多い。いわば、VRAMの頭脳のようなものだ。ところて、VDPにちょっかいを出すためのVDP(n)というシステム変数があり、これがまたおもしろいのだが、それはまた別の機会に。

パターン名称テーブル バターンネームテーブル (pattern name table) ということもある。画面と1対1対応していて、画面のある部分に文字がある部分にはその文字のキャラクタコードが入っている。逆に、パターン名称テーブルのあるアドレスに数値を書下される。ところで、LOCATE文字の置ける範囲は限られているが、パターン名称テーブルを使えばたとえばアックション表示の上にも文字を置くことができる。

キャラクタコード 文字に割りふられた整理用番号。通常、キャラクタコードのから31はコントロールコードという特殊な制御コードに割りあてられているが、VRAMではキャラタコードのから31は「月」などのグラフィックキャラクタに割りあてられている。VRAMでのキャラクタコードのことをパターン番号ということもある。このへんのことは、67ページの「ファンダムハウス」でちょっと悩んでいる。

MS X 1 ユーザーへ この記事の写真にはグラフィックキャラクタの一部分(「木」以降 4 文字)に妙な色のついているものがある。これはMSX2/2+の特性で、MS X 1 ではふつうの文字でしか表示されない。しかし、いったん多色別リ用のカラー定義をすれば、MS X 1 もMS X 2 / 2 + もまったく変わりがないのでご心配なく。

MSX2/2+ユーザーへ 右ペーシにあるカラフル斜体文字ブログラムに次の行15を加えてみよう。

SCREENIA 3.4 ELT. SCREEN?

ところで、多色刷りSCRE EN1のVRAMは、SCRE EN2のそれとそっくりなのだ。 それも当然。多色刷りモードの スイッチを入れるということは、 B1OSの「VDPのみをグラフィック2(SCREEN2)モードにする」という部分を実行する ことだからだ。かんたんにいう と、「画面表示の仕組みだけをS CREEN2と同じにする」ということになる。

ふつう直接SOREEN2という命令文を実行すると、とたんにテキストモードにもどってくるが、これはBASICの性格のせいだ。しかし、VDPだけをSCREEN2にした場合は、BASICにとってあくまでここはSCREEN1というテキストモードのままだ。つまり、BASICに対してSCREEN1のふりをし、VDPに対してはSCREEN2としてふるまっていることになる。

SCREEN2の画面表示の 仕組みはなかなかおもしろい。

SCREEN2にもいちおうパターン名称テーブル(以下PN 下と略)があるが、じつはここには 0~255の数値がこの順で3回くりかえして入れられたまま変化しない(文字 1 セットぶんは画面のちょうど3分の 1 ずつに置かれる)。つねに、キャラクタコード 0 から255の文字が3セット、固定して表示されているだけなのだ。

この文字のセットには、それ



●すべての文字をカラフルな斜体文字にするプログラムを実行してリストを表示させてみた。すべてBASICでここまでできるのだ

ぞれ独立したPGTが対応して いて、画面3分の1ずつが別々 のPGTを持っている。

SCREEN2を実行すると、 PGTをすべて①にしてしまう ので、最初はなにも表示されて いないように見える。そこでた とえば円をかくとどうなるか。 ここがおもしろい。その円の線 が通過する部分の各文字を、全 体として円になるようにパター ン定義していくのだ。同時に〇 Tも指定どおりに変えていく。

下のカコミのプログラムは、その仕組みを実験したものだ。 SCREEN2で円を書き、そのまま、SCREEN1にもどって多色刷りモードに入ってから、キャラクタコード①から255の文字をPNTに直接3セットぶん書きこんでいる。つまり、SCREEN2でのPNTを再 現しているわけだ。すると、S CREEN1に円が現れる/

画面の上3分の1が変なのは、 SCREEN1を実行したとき、 自動的にPGTのエリア1に相 当する部分に文字パターンが書 きこまれるからだ。CTはまえ のままなので、色だけが円の部 分を構成している。

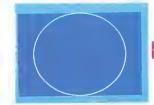
逆にいうと、多色刷りモードに入ったときは、エリア] のぶんのPGTしか文字のパターンを持っていないことになる。だから、エリア2、3用のPGTにも文字パターンを書きこんでおかないと文字が見えないのだ。

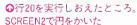
この作業をBASICでやると時間がかかるので、その部分だけをマシン語でやっているプログラムが多い。多色刷りをマシン語でやっているように見えたのはそのせいだったのだ。

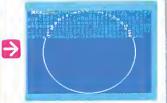
SCREEN1とSCREEN2の密会現場

SCREEN1で円を見るプログラム

- 10 COLOR 15,4,7:SCREEN 2
- 20 CIRCLE (127,95),95
- 30 SCREEN 1:KEYOFF
- 40 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
- 50 FOR I=&H1800 TO &H1BFF
- 60 VPOKE I,I MOD 256
- 70 NEXT
- 80 GOTO 80







○行70を実行しおえたところ。
SCREENIにも円が現れる

BASIC

すべての文字をカラフルは斜体文字にするプログラム

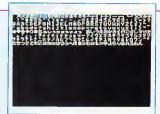
初期設定

行10は、このプログラムを実行するまえにSCREEN2を実行していれば、なくてもかまわない。そうでない場合は、最初しばらくのあいだまったく文字が見えなかったり、8文字だけが妙な色で見えていたりする。行30がこの記事の全プログラムに共通して使われている多色刷りモードに入る部分。

画面を文字で埋める

ここは、たんにキャラクタコード 0から255までの文字を画面いっぱいに表示しているだけ。30ページのプログラムの行50~70とまったく同じだ。&H18ØØというアドレスは、SCREEN1のPNT(パターン名称テーブル)の先頭アドレスで、ここから1バイトずつ、0~255の数値を順に書きこんでいる。PNT

の大きさは256×3バイトなので、MODを利用して3セット書きこんでいる。画面には最初、上3分の1でしか文字が見えないが、エリア2、3用のPGTに文字パターンが定義されていないためだ。MSX2以上ならぜんぶ見えるようにする方法がある(左ページの注記参照)ので試してみよう。



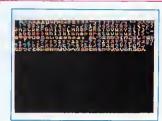
●上3分の「しか文字が見えないが、 実際には下にも文字は置かれている

10 COLOR 15,1,15:SCREEN 2

- 20 SCREEN 1:WIDTH 32:KEYOFF
- 30 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
- 40 FOR I=0 TO 256*3-1
- 50 VPOKE I+&H1800,I MOD 256
- 60 NEXT
- 70 FOR I=&H2000 TO &H37FF
- 80 VPOKE I, (I MOD 8 +5) *16+1
- 90 NEXT
- 100 FOR I=0 TO &H7FF
- 110 D=VPEEK(I)
- 120 D=D OR D\(\text{D}\) = D\(\text{VAL}\) (MID\(\text{MID}\) ("84442211", I MOD 8 +1,1))
- 130 FOR J=0 TO 2: VPOKE I+&H800*J,D:NEXT
- 140 NEXT

色をつけていく

&H2 Ø Ø ØはCT(カラーテーブル)の先頭アドレス。ここから 1 パイトずつカラーデータを書きこんで色をつけている。 1 文字は横8ドット×縦8ラインで構成されているが、多色刷りのCTは、1 ラインごとの前景色と背景色の組み合わせを 1 バイトとして、1 文字につき 8 バイトずつ割りあてられている。ただし、ここもエリア 1 ~3用に分割されているので注意。



●キャラクタコード順に次々と色がついていく。エリア2、3の文字はぜんぶ背景色(黒)になっている

斜体文字にする/エリア1~3にパターン書きこみ

&H7FFは、PGT(パターンジェネレータテーブル)のうち、エリア1用のPGTの最終アドレス。エリア1の文字パターンを行110、120で斜体処理しながら(この部分は先月号で紹介したプログラムと同じ)、その結果を行130でエリア1〜3に書きこんでいる。画面では、エリア1が斜体文字になっていくのと同時にエリア2、3にも同じ文字が表示されていくように見えるはずだ。



エリア にいた「A」の場合

エリア1の文字Aに注目すると、 まず1ラインごとに色をつけられ、 次に斜体文字に変化していく。







イラスト文字のサンフルプログラム「虹と白い雲」

苦労をおしまなければイラストふうの文字も作れる。行1000~1070は文字ac用のデータ、行1080~1150は文字bd用のデータ。0と1だけのデータは、8桁ずつが左の

文字のパターン、右の文字のパターンになっていて、あとに続く2つの数値(16進数)でそのラインの前景色と背景色を1文字の1ラインずつ指定している。



- 10 COLOR 15,1,15:SCREEN 2:SCREEN 1
- 20 DEFUSR=&H7E:A=USR(0) 30 A\$="ac"+CHR\$(29)+CHR\$(29)+CHR\$(31)+"b
- d":AD=ASC("a")*8
- 40 LOCATE 10,1:PRINT A\$
 50 RESTORE 1000
- 60 FOR I=0 TO 15
- 70 READ P\$,C1\$,C2\$
- 80 P1=VAL("&B"+LEFT\$(P\$,8)):P2=VAL("&B"+ RIGHT\$(P\$,8)):C1=VAL("&H"+C1\$):C2=VAL("& H"+C2\$)
- 90 VPOKE AD+I,P1:VPOKE AD+I+&H2000.C1 100 VPOKE AD+I+16,P2:VPOKE AD+I+&H2000+1
- 6,C2 110 NEXT

1010 DATA 00001111111110000,89,64 1020 DATA 11110000000001111,A9,68 1030 DATA 0000111111110000,A2,98 1040 DATA 11110000000001111,72,9A 1050 DATA 0000111111110000,75,2A 1060 DATA 11110000000001111,05,27 1070 DATA 0000111111110000,04,57 1080 DATA 000000000000001111,F4,5D 1090 DATA 0000000000001111,F4,D4 1100 DATA 0000000000000000000,F4,F4 1110 DATA 000011000000000000,F4,F4 1120 DATA 10011110000000011,F4,F4 1130 DATA 1111111100000111,F4,F4 1111111100000011, F4, F4 1140 DATA

1150 DATA 11111110000000000,F4,F4



◆左のプログラムを実行した結果。
ほんの4文字ぶんのCG



SHOW 全国縦断6都市で開催されたMSXイベント **め裏も表も見てきた特派員の実感レポート**/ SPRING TOUR '89

4月号で紹介した「MSXス プリングツアー'R9,のイベント は、3月21日の北海道にはじま って4月9日の名古屋で打ち上 げとなった。会場でミニ4駆の タイムラップをはかっているせ いもあってか、全体に人出が多 く、なかなか盛況でした。

イベント会場には、昨年の夏、 冬のイベントと同じく新作ソフ トの体験コーナーが設けられ、 20種類ほどのゲームが動いてい たのだが、もぎたてプンプンは、 パックマニアとまだ動きのぎこ ちないファミスタ、ぎゅわん自

己2、魂斗羅くらい。首斬り館 はデモだけ、残りは冬のイベン トと大差ない感じだった。

というように新作ゲームコー ナーはいまいちだったのだが、 ゲームメーカーのステージは、 プレゼントをどっさり持って来 てクイズやゲーム大会をやって イベントらしくにぎわっていた。 では、各会場ごとの報告。

■札幌(そごう電器YES)

そごう電器の店前には、なん と午前3時から人がならびはじ めた。ミニ4駆を抱えた3人の 少年がまだえらく寒いなか、イ ベントがはじまる10時30分まで 待っていたわけ。北海道のミニ 4駆熱はすさまじい。はじまっ てからも、イベント会場のある 4階から1階までの階段がミニ 4駆の少年たちで埋まっていた。

■東京(スタジオアルタ)

会場中央にミニ4駆のコース が2つ設けられ、そのまわりに 新作ゲームコーナーが設けられ ていた。ミニ4駆軍団の動きに 不安を抱くも、近くの新宿伊勢 丹で本家のタミヤがイベントを やっていたため、混乱はなし。 メーカー対抗ドーピングロドミ 二4駆大会では、ゲームアーツ が驚異の1秒58。あまりの速さ に車の残像しか見えなかった。

■広島(ダイイチパソコンCITY)

なんとイベントの日がMファ ンの責了(雑誌作りの最後を飾 る神経質なイベント)にぶつかっ てしまい、本誌特派記者は出向 けなかった。ごめんなさい。ス テージの進行役のおねえさんに 聞いたらステージのときのノリ

はいちばんだったそうです。 ■大阪(大阪ABCエキスタ)

ここの会場には思いきり遅刻 してハジをかいた。Mマガの加 川さんがミニ4駆にカメラ用の 1個1600円くらいするリチウム 電池を使って(使い捨てだぞ)目

立っていた。T&Eの内藤さん の車は1秒40台の記録を練習で 出していたのに、本番では壊れ てリタイアしてしまった。

■福岡(ベスト電器)

イベントの日が学校の始業式 とぶつかってしまったせいもあ って、いまいち人出が少なかっ た。ファンダムで有名なGEN さんも来ていました。

■名古屋(テクノ名古屋)

ゲームアーツのステージがす ごかった。ディスクステーショ ンのサムシリーズで有名なサム 本人(原田修さん)が発泡スチロ ール製のサムのお面を付けて登 場して大ウケ。ゲームアーツは ミニ4駆のほうでも1秒47を出 して有終の美を飾った。















●そのパワーはなんだ。4月号FFBの今川/ てめえペーマガにも同じ内容で載ってるぞ/ 二重技稿はいけないんだぞ/(東京・木下修、ほかたくさん の人々)⇒二重投稿するヤツのパワーよりも、わざわざそのペーマガの切り抜きをハガキに貼りつけて送ってくる人々のパワーのほうがすこい。その「そん なこと見逃さないぞ!」というギラギラしたものはいったいどこからくるのだろう。なかなかコワイものを感じるぞ。(バ)

新製品

有名CGツール ダ・ビンチがMSXに登場

他機種で評判の高かったCG ツール『ダ・ビンチ』がようやくM SXにも登場する。

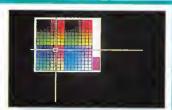
MSX2(VRAM128K)/ MSX2+対応の2DD。現在 開発中だが、5月下旬か6月こ ろには発売できる予定。予価7300 円。発売・小学館。※問い合わ せ先=ポプコム・新企画社☎03-263-6940

マウスがあるに越したことはないが、キーボードでも使用可能。基本的な操作は、現在のCGツールの常識となっているアイコン選択方式だ。色を選び、ペン先を選び、点や曲線や直線などを選んでかいていくわけだが、線をかくアイコンのなかにちょっと珍しいものがある。

いわば雲形定規を使って線を かくような感じで、位置を次々 に指定していくだけでなめらか な曲線をかいてくれる機能だ。 マウスで直接曲線をかこうとし てもなかなかむずかしいときは、 これを使うと便利そうだ。

使用するスクリーンモードは SOREEN8(BASICで 画面ロードできるファイルも作 れる)なので、256色を同時に使 え、さらにタイルパターン機能 もあるので、ドット単位で色を 組み合わせた中間色や背景用の 模様なども作れる。

コピー機能、ブラシ機能、ア





○24種類のペン先から適当に選んで文字をフリーハンドで書いてみた



○上の画面にものすごく適当に色を 付けてみた。いろんな表現が可能

ンドゥー機能(今やったことを取り消す)はとうぜん用意されているが、なかでもアンドゥー機能は、直前にやったことをぜんぶ取り消すのではなく、何段階かにわけて好きなところで止めることができて便利だ。

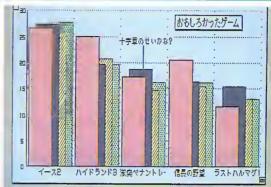
色を重ねたときにその部分だけ色をさまざまに変える機能もあるので、くふう次第でおもしるいCGが作れそうだ。



して遊んでみた。下にあるのがアイコン文字(漢字も使える)を置いたりコピーした

G

新製品 表ならまかせて CCALC (ジー) HALの新人/ CCALC カルク

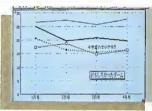


HALNOTEにまた新しい アプリケーションが加わった。 表計算プロセッサ「GCALC」 (MSX2/2+、VRAM128 K、2DD、1万4800円)、いろ んなデータを表の形で集計管理 し、グラフを自動作成してくれ るソフトだ。

本誌でもなんども紹介しているけれど、HALNOTEとは、おたがいにデータを共有できる実用ソフト群とその基本システムの総称だ。GCALCは、その新しい仲間の1つだが、HALNOTE以外の実用ソフトと違って、これ単独では動かない。HALNOTEのシステムと日本語ワードプロセッサ、図形プロセッサを組み合わせた、いわゆる「基本 3 点セット」(2万9800円)が必要なのだ。

さて、GCALCにできることは、表作成と表計算、そしてグラフ作成だ。できあがった表やグラフは、HALNOTEの他のソフトでもかんたんに利用することができる。たとえば、HALのワードプロセッサに呼びこんで、グラフの入った説得力のあるレポートなどを作ったりできるわけだ。

表作成・表計算とは、基本的な表の形を作って、もとになるデータを入力すれば、その合計や平均値、ほかにも基本のデー



⊙推移がわかりやすい、折れ線<mark>グラ</mark> フ。コメントをうまく使おう



◆全体の比率を見る円グラフ。切り離して強調すれば、見やすい

タを計算して得られるさまざまなデータを自動的に書きこんで、目的の表を完成してくれる機能だ。身近なところでは、こづかい帳とか家計簿、成績表などなどをMSXで管理するのに役立つだろう。

作れるグラフは、棒グラフ、 折れ線グラフ、円グラフの3種 類あり、用途に合わせて使いわ けることができる。コメントや、 タイトルも入れられるので、見 やすく楽しいものができそう。

カラー印字はできないけれど、 グラフをプリンタで打ち出すこ とももちろんできる。

※問い合わせ先=八ル研究所☎ 03-252-5561



でんれるい

MUSIC

過熱するGM界の状況を素直に 最新GM情報

MUSIC FROM スタートレーダー=日本ファルコム初の同タイトルシューティングを、アレンジとオリジナルサウンドでおくる。元スペクトラムの3人を含む、計6人のミュージャンを迎えてのアレンジ6曲。くわえて、オリジナルサウンド28曲収録。CD2843円、テープ2369円で発売中。(キング)

MUSIC FROM ジーザス=キングから3月に発売されたファミコン版ソフト『ジーザス』を、オーケストラアレンジとオリジナルサウンドでつづった





1枚。アレンジは、原曲の作曲者でもある、すぎやまこういち氏が手がけている。アレンジ11曲と、サウンドシアターと銘うつオリジナルを約25分収録。CD2843円、テープ2369円で発売中。(キング)

●光栄から歴史シミュレーションGM集3タイトル発売/

光栄から、自社ソフト3タイトルのGM集が発売になった。 以下の3タイトルは、発売元が 光栄、販売元がポリドールとな る。いずれも、CD2987円、テ ープ2678円で発売中。

①信長の野望・戦国群雄伝=M SX版での発売が待たれるニュー信長を、アレンジサウンドの み全8曲で贈る。うち5曲は歌 曲となっている。

②水滸伝・天命の誓い=同じく MSX版での発売が予定されている、タイトルのアレンジのみ 全8曲収録。うち1曲は、歌曲 となっている。





③着き狼と白き牝鹿・ジンギス カン=依然、名作の呼び声高い タイトルを、フルアレンジで全 11曲収録。3曲の歌曲のうち1 つは、知る人ぞ知る売野雅勇氏 が作詩を手がけている。

サーク全曲集=マイクロキャビン、PC系RPGのオリジナルサントラ。音源にはPC88を使用。5月21日発売。CD2884円、テープ2472円。(ポリスター)サバッシュ全曲集=ポプコムソフト、X68000などのRPGのGM集。アレンジ2曲とオリジナルを収録。5月21日発売。CD





2472円、テープ2163円。(ポリス ター)

※ボリスター新作情報=6月25日発売「東亜プラン・ゲームミュージックSCENE 1」……アーケードの「TATSUJIN」「ダッシュ野郎」「HELL FIRE」「ワードナーの森」を収録。
CD2472円、テープ2163円。フ月25日発売「スーパーリアル麻雀 P2・P3/トゥインイーグル」……セタの人気ゲーム3タイトルを収めたビデオ。予定価格3800円。

ストライダー飛竜一G.S.M. CAPCOM 2一/アルフ・ ライラ・ワ・ライラ=カプコン 女性ゲームミュージックバンド



聴いた乙口乙口



ブレイブン 4月号発表の「アンケートプレゼント」と「さあ応募しなさい」、3月号発表の「モニタブレゼント」は、発送を終了しました。プレゼント に関するお問い合わせは、電話(目次参照)か、住所・氏名・電話番号を明記の上ハガキでプレゼント係までお願いいたします。発送状 況がわかりしだいご連絡します。発送が遅れていることを、深くおわびいたします。



「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」 2作目のアルバム。タイトルの アレンジャオリジナル完全収録 に加え、「天地を喰らう」のオリ ジナルを完全収録。アレンジは、 メンバーの声を多重録音したボ イスミックスアレンジと、アフ リカの民族打楽器を用いてのパ ーカッションアレンジの2曲。 5月21日発売。CD2627円、テ ープ2359円。(ポニー)

※非売品『チェイスH. Q.』海外 バージョン発見/

サイトロンが、この春ビデオ コンサートを開いたのは周知の 事実。このとき、ステージでク イズ大会が催された。これだけ なら、ふつうのイベントでよく ある出来事にすぎないのだが、 問題は正解者の賞品だ。なんと、 「チェイスH.Q.」の海外輸出用 から録音した、特製オリジナル サウンドテープだったのだ/ 限

A面にはサントラ、B面はSEコレクシチェイスH・Q・海外バージョン。 ーのおし



定600本のうえに、非売品とい う、まさにガッチガチのプレミ アムもの……。お金を出しても 手に入らない。しかし、悲観す るのはまだはやい/ 手に入れ る手段は残っているのだ。なん と、現在2次会員を募集してい るサイトロンファンクラブ「FS G」では、このテープとFSGテ レカのどちらかを入会先着30名 ずつにプレゼントしている。入 会希望の人は、自分の住所・氏 名を表書きした返信用封筒(切 手62円も貼ること)を同封して、 〒150 渋谷区神宮前6-25-8神 宮前コーポラス409 サイトロ ン&アート内FSGクラブ入会 案内書ちょーだい係まで。急い だほうがいいぞ。

このテープを10本ももらっちゃ

サイトセン・デジタルビデオプレスVOL

先月の、レンタル店いっきょ掲 載でご存知だと思うが、おまちか ねデジプレ2号(VHSのみ、HiFi 30分)が全国レコード店、レンタル ビデオ店で無料レンタルを開始し

今回の目玉は、3月のAOUショ ーからの新作アーケードレポート。 セガ、アイレム、テクモ、カプコ ン、ナムコ、コナミ、SNK トー、データイースト、ジャレコ、 以上10社の新作ゲームの映像をド ーンと収録。さらに、糸井重里氏





の総指揮で話題になったファミコ ンソフト『MOTHER(マザー)』 を、氏のインタビューをまじえな がら紹介している。

2月のSSTバンドライブから €、 POWER DRIFT~LIKE THE WIND~ を収録。あのナム コのほこる『CGゼビウス』も入って いるし、アミーガをつかったアニ メ、しりあがり寿作の山水画テト リスなんかも見られちゃう。これ が大笑い。

で、2号が出て1号はどうしち やったかどいうと、ポニーではと くに回収するつもりはないそうで、 「レンタル店にまかせています」(ポ ニーの鈴木さん)。ちなみに、鈴木 さんは「大阪あたりでは、きっと売 うちゃうでしょ」と最後にボソッと いっていた。ううむ。



クピュ

かおもしろいこと、

以上を明記のうえ下の

そのほかFFBへのご意見、

変領 = 官製はがきに下の応募券をはり

①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナーーつ④な

それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈!

「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り

いましたので、1 本5万円で…… (効果音) デスクのなぐる音…… タダでプレゼントします。 ※ポニー新作情報

6月21日にデータイーストの GM集が発売になる。くわしい 収録曲はまだ未定だけど、AO Uショーで話題を集めた「ファイ ティング・ファンダジー」を中心

に、フ、日タイトルのサウンド を収録したいとしている。「ロボ コップ」は、現在交渉中。同じ く、6月21日「テトリス完全攻略 ビデオ』という、タイトルそのま まの趣旨のビデオが出る。セガ のアーケード版の映像を使い、 10万点突破を目指すウルトラテ クを紹介するとか。

さらに、おどろくなかれ、ポ ニーキャニオンさんのご厚意で

2プレとの戦いも最後。今月 は負ける気がしないぜ/

●ゲームアーツより

①ゲームアーツ・フルチューン アップ「ミニ4駆」+専用コース ……]名樣。

●ナムコより

②ナムコ・フルチューンアップ 「ミニ4駆」……] 名様。

●編集部・糸井重黒氏(注・重里 氏とは別人)より

③糸井・予選落ちフルチューン

アップ「ミニ4駆」…… 1 名様 一上記のミニ四駆は松下のイ ベントに参戦したいずれ劣らぬ 名車の2台+予選落ち1台だ。

●ポニーキャニオンより

④『チェイスH. Q. 海外版』G Mテープ······10名様。

●キングレコードより

⑤CD版「MUSIC FROM スタートレーダー」……3名様。 ⑥○□版「MUSIC FROM ジーザス」……3名様。

●アポロン音楽工業より

⑦「ウィザードリィ II ~ リルガミ ンの遺産~」カード……5枚1 組で5名様。

●アルファレコードより

®「スキーム」のステッカー…… 5名様。

●光栄より

〇〇口版「信長の野望」

⑩CD版「水滸伝」

①CD版「蒼き狼と白き牝鹿」 ……各1名様。

しめ切りは5月31日必着。発 表は7月8日発売の8月号の欄 外で。応募方法は掲示板を参照。



♥11×12センチ のスキーム・ス

テッカー



産の 9 キャラク ルガミン

一ツ、ナムコ 开のミニ 4駆

・ム糸ア

ナムコ、



●おまえも若い/いやあ一若い/ この雑誌の内容が。このテのほかの雑誌も似たりよったりですね。でもしかたないですよね。おしゃれをし、グルメを 気取り、車で突っ走ってパソコンで遊ぶ若者がいまもなお増えているんだなとつくづく感じます。(神奈川・大沢国成)⇨20歳の大沢くんも若いけど、「グル メを気取り」という表現が、みょーに若くないと思うのはわたしだけだろうか。若くないというよりなんか怖いなあ。(パ)



中学生なのに怒るとヤクザより怖い のは「ばくはつ五郎」、しかし、泣いて いても顔が怖いのは小柳ルミ子だ。

●東京に、サザエさん博物館があるそ うですが、どこにあるのか教えてくだ さい。(愛知・長谷川昭男)

世田谷区の桜新町]丁目に「長谷川 美術館」があります。「長谷川」とは作者 が長谷川町子さんだからです。磯野家 の間取りがひと目でわかる模型もある ぞ。どうだ、ためになる本だろう。

●「トニータナカの若返りメーク」とい うソフトを出してください。主婦に大 ウケと思います。「はい、目を閉じてく ださい……」なんて……。(岡山・佐々

リーとヒロミ・ゴーの娘、薫子・ケ イティーも笑えるが、なぜ「トニー」な のか聞いてみたいぞ、トニータナカ。

●心配事だが、うしろ髪ひかれ隊の斉 藤満喜子が第2の野村義男になるので は ……。 (大阪府・加藤貴志)

たのきんの「の」は、りっぱに作曲家 やプロデュースをやっているが、マッ チに与えられる仕事は「スターボウリン グ」や「お笑いマンガ道場」である。これ では生福の兄のほうが有名人といえよ

- ●「ちゅうかなばいばい」の小沢なつき は「ウンジャラゲ」の石野陽子だ。恥ず かしいのか動きがぎこちない。井森を 見ならえ。(岡山・蔦川佳行)
- ●「ちゅうかなばいぱい」のファミコン をしている場面で、『オバロ』をしてい

るのに曲は『マクロス』だったぞ。(茨城・ 堀内斉人)

井森はきらいだが「ぱいぱい」は視聴 率20パーセントを超えたらしい。あの 時間帯はむかしMファンのCMも流れ ていたが、中学生でGパン姿もスラッ として顔も美形のイイ男なのに、ドラ マのなかではびっちびちの半ズボンを はかされて小学生役をしていた「魔隣組」 の主役の男、元気でいるか。

●母さんのおでんを「まずい」といった ら「おいしいものばかり食べられると思 ったら大まちがいだよ!」と怒った。よ く考えてみると、まずいということを 肯定していることにぼくは気づいた。 (北海道・高井裕之)

ムチャクチャぐあいが、「陰で悪口を いうくらいなら面と向かっていえ」とと んでもないことをいう人に近い。

●外国映画で竹刀が出ると、使い方が まったく違っていて、剣道をやってい たぼくとしてはほんとうの持ち方を教 えてやりたい。(東京・厚綿大輔)

外国のドラマや映画で、中国人が日 本人の役で出てくるが、日本料理とい って餃子を作るのはやめてほしい。

副校長が「すいとん」について語り、 「ハットリくんの水とんの術とはちがい ます」とシャレたが、あたりは静まりか えった。(兵庫・岡島範幸)

「吉田さん、電話だよ。でんわ急げ」 というおじさんと火花を散らしそうな 副校長だ。今月は高井の母さんにテレ カをあげよう。母さん、喜べ。

6月のテーマ: つれづれテレビ

「別れるときは死ぬときです」を 訂正、「死んでもいっしょです」と いいきった、小柳ルミルミと額が まっすぐなダンサーの感涙披露宴 生中継中、2人のアップのところ で「来週のこの時間は第3回人文字 コンテストです」というスーパーが 出てきたのはマヌケだったが、ふ だんはふつうに歌うのに英会話番 組のときは「♪はじめましちぇい」 と歌う早見優も不思議だ。

●ドラマの不思議、CMの不思議

そのむかし「ありがとう」を毎週楽しみに 見ていたが、いま思えば石坂浩二が水前寺 清子に結婚してくれというのだから怖い番 組だ。大和田獏と三原じゅん子が愛しあっ たり、仕送り学生や下っぱの会社員なのに 代官山の1か月20~30万円は下らないマン ションにミポリンや今井美樹が住むのも不 思議だ。今井の役に関しては、わがままで 性格がムチャクチャな女なのにナゼか西郷 輝彦にまでモテてしまう。「私はあの日……」 と過去のことを話そうとすると回想シーン が出てくるが、あれをいったいどう口で説 明しているのか聞いてみたい。

ドラマではないが、日本最大のお笑い番 組局である教育テレビも不思議だ。性の匂 いがしない若い男と、日本語で話す犬の車 堂とか工作をするカエルなどが登場。矢追 純一も知らなかった異星人との公認の交流 の場ではないかと思ってしまうぞ。

CMでも、とんでもないところで「♪リン ドンリンドン」と歌いながらハンバーグを食 べているバカ外人一家など(現在オンエアぶ んではおそろしく高いガケの上でまたして もリンドンと歌いながら食べている)おかし なことは増える一方だ。

- ●ドラマによくあるシチュエーション ひとむかしまえによく見られた演出をな らべたててみよう。
- 「おい父さんのメガネはどこだ」と額の上 につけたまま探す父さんをみて一家爆笑
- ・手紙を読んでいると重なって出てくる父 さん母さんの声。いるんなら出てこい



- 動揺するとたばこを逆に吸おうとする男 ・パックしたまま玄関に出て客が驚く
- ・口紅で鏡に「さようなら」と書く女
- ・買い物袋にはいつもネギか大根
- 若い夫婦の買い物袋にはフランスパン
- ・朝「いっけない」とあわてて2階から降り てきてトーストをくわえたまま家を飛び出 す娘。いったいどこで食べてるのかいえ
- ・2時間ドラマで姑問題や息子の進学費用 で何度苦しめば気がすむんだ丘みつ子
- ・笑えるのにナゼか怖がられる「トランベッ トをしょった暴走族」松村雄基
- 待ち合わせ場所で「おかしいなあ、たしか」 にここなのにィー、よしおのヤツめッ」とひ とりごとの多い女
- ・「いや、それはちがうぞ」と突然入ってく るヤマさん。捜査一係の会話をわざわざ廊 下で聞いていたものとみる

●テレビのなかの迷惑

ドラマ以外にもナゼだと思うことがたく さんある。

はぜどん村上龍の「Ryu's Bar」のサメクッ ションとか、「クイズ100人に聞きました」の 百次郎とか、「ベルトクイズQ&Q」の馬の人 形などは、香港みやげの人形と同じくらい 迷惑だ。

プレゼントというと、かならずローラン ドのピアノプラスなんたらとか、スイスの 高級腕時計ラドーというのも笑えるが、や はりいまいちばん怖いのは「世界不思議発見」 で草野仁が「仁ちゃん人形」つ行きます」と いっているあの人形がプレゼントになるこ とだとみた。









●カッパモーニン/⇒「月刊カッパルンバ」という、ザラ紙に鉛筆書きのハンドメイド本を編集部に送ってくる名前のないキミ、ずっと無視していたが、 あまりのしつこさと、「カッパモーニン!」ということばが気に入ったので、とりあえず見てはいるということを報告しておきます。だからどうするという ことではないが、見てるよ、見ているから安心しよう! という気休めのメッセージでした。カッパモーニン!(バ)





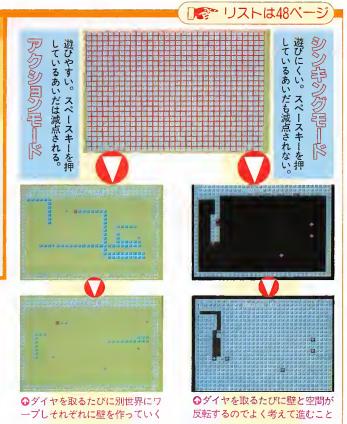
アクションモート

スタートノリアム

じつはBeta.Kはこの作品 といっしょに激ペナ大会にも応 募してきた。チーム名は「ファン ダム3」、選手名にも漢字やカタ カナが使われているうえ、防御 率のデータがこけていたため失 格になった。やーい。

日の動きを止める

さて、このゲームの基本は、 壁を背後に残しながら進む「日」 を操作してダイヤを取っていき、壁にあたるとゲームオーバー。 アクションモードではダイヤを 取るたびに2種類の世界を行ったり来たりする。シンキングモードではダイヤを取るたびに壁 と空間が反転する。キーの反応 が悪いので超むずかしいが変態 ゲーム好みの人におススメ。



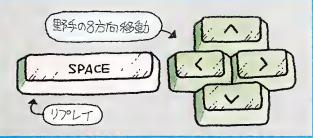
各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

すべてのポジションでフライ捕りを練習する

ミ フタジアム

M5X12/2+VRAM64K

BY あ~る・OTN



3月号で掲載した「ばっちゃこい」と基本的な発想は同じだが、作者はまったくの別人で、どうやら偶然の一致らしい。偶然とはいえ、「ばっちゃこい」のほうが発表が先なので、「ばっちゃこい2・ミニスタジアム」というタイトルが作者によってつけ

られた。

しかし、「2」だけあって、機能は充実している。9つのポジションすべてでフライを捕る練習ができるのだ。しかも、ファミスタなみに縦横スクロールする(といっても、例によって小さな画面のスクロールだが)。



最初は軽くピッチャーフライ。次にもっとかんたんなキャッチャーフライ。タコでも捕れるファーストフライ、そしてセカンド、サード、ショート・・・・とここまではなんということもないが、レフトへ飛んでいくライナーに近い打球でたいていひっかかるだろう。これが捕れてもセンターの手前に落ちる打球、ライトへぐんぐん伸びていく打球など、すべて捕るのは至難の技だ。

全日ポジションをクリアした



「冷"リストは50ページ

のようなライトフランのようなアイトフラン

母いちばんかんたんなキ

ところで、ふたたび打球はピッチャーフライからはじまるが、こんどは前回よりも打球が低くなる。内野フライはゴロまがいになり、外野フライはますますライナーに近くなっていく。こうして、5周できたら、画面がフラッシュしてゲームエンド。もちろん、1回でもボールを落としたら即ゲームオーバーだ。

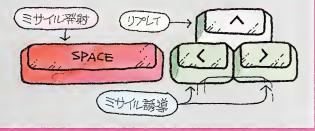
画面

謎の物体を追尾するミサイルの軌跡が美しい

謎の物体の

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY Nu~



Nu~さん(じつは中学生の約3倍の歳を持つNTTマン)の1画面3Dシューティングは、ファンダム名物の1つだった。あのアフターバーナーの世界を1画面タイプのプログラムで表現しようという一連の作品には敬意を表したい。しかし、残念なことにこの作品で1画面3D

は「完結」だそうだ。新しいNu ~さんシリーズに期待したい。

では、最後の1画面3D作品 の遊び方。一連の作品中、この 作品は最高の出来だと思う。

画面の上部で左右方向に往復しているのが、謎の物体「○」。 この丸のなかにミサイルを打ちこんで撃破するのが目的だ。



ただし、ロックオンはもちろんできないし、ミサイルの最初の発射方向は自分では設定できない。だからミサイルはあさっての方向に飛んでいくのだが、飛びはじめたら左右に誘導することができるのだ。このときのミサイルの軌跡がうまく3Dで表現されていて美しい。ただし、MSXの性能上、最後のほうはスプライトが消えてしまう。

命中すると物体「○」は破壊され、次のラウンドへ。ラウンドでとにミサイルは4発供給され、まえのラウンドの残りも加算される。ミサイルがなくなったらゲームオーバーだ。



ルマッリストは52ページ

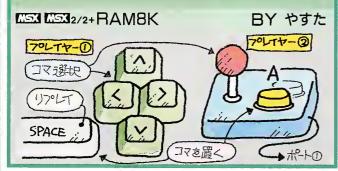




一画面

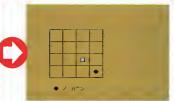
このゲームでプロの囲碁打ちと戦ってみたい

へンな三目並べ





○3、3の位置に白いコマを追い てみると……



○その白いコマを中心としてまわりのコマは点対称に移動する

変でない三目並べなら世界的に有名なティックタックトゥーがある。3×3のマスに〇と×を交互に書いて、先に3つ並んだほうの勝ち。これは先手になれば絶対に負けないですむ方法があるので、ゲームとしてはおもしろくない。おもに知らない人をひっかけるだけの遊びにな

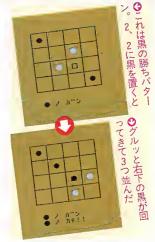
しかし、この「ヘンな三目並 べ」なら、ちゃんとした勝負にな りそうだ。

っている。

交互に黒、白のコマを打って いって、縦横斜めに自分のコマ が3つ並べば勝ちというルール は同じだが、もう1つヘンなル ールがあるのだ。

このゲームでは、コマを置くと、そのコマの縦横斜めに隣りあわせになったコマが、置かれたコマを中心として「点対称」に移動してしまう。点対称の位置が4×4の枠外なら、移動した

リストは53ペー



コマは消える。やってみなくて はピンとこないルールだが、や ってみてもかなり悩ましいルー ルであることに変わりはない。

ときには、両方同時に3つ並ぶこともあって、そういう場合は引き分けになる。

いまのところ必勝法はないので、公平な戦いが楽しめる。

7画面

手軽に家庭に持ちこめるMSXの電子掲示板

伝言BAN

MSJ MSJ2/2+ RAM8K BY トトロ命

×yセージ入力終了

メッセージを更

SPACE iduition

いいたくてもなかなかいえないことがある。ありがとう、とか、ごめんなさい、とか、好きです、とか。ほかにも、ほんのちょっとしたことなのに口に出していうのがテレくさいことはいろいろある。

そんな心のなかに引きこもっ てしまいがちなメッセージを、 このプログラムで表に出してみよう。メッセージをこっそり打ちこんでおけば、プログラムがかってに大きな文字にして、しっかりと伝えてくれるのだ。

ただし、ひらがな、カタカナ、アルファベットで23字以内のメッセージにかぎる(むかしの電報と同じように、濁点や半濁点

HAPPY BIRTHDAY♥■

● 23字以内のメッセージ を打ちこんでリターンキー

!!!!!!!!!

⊙「!!!……」は、MSXが処理 をしているあいだのヒマつぶし

も1字と数える)。

ちなみにグラフィックキャラ クタも2文字ぶんに数える。

打ちこまれたメッセージは、ふつうの8倍の大きな文字で、右から左へ少しずつ表示されていく。たとえば、友だちの誕生日だと気づいてはいても、アメリカ人じゃあるまいし、面と向かって「誕生日おめでとう」なんていえないとき、さりげなく「竹人の画面で「HĂPPY BIRT HĎAÝV」……。んん、なんだかこっちのほうがわざとらしくて恥ずかしいような気もするなあ。

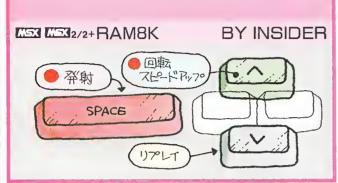
リマンストは54ページ



♥しばらくして右のほうからメッセ ージが流れてくる。ほっておくと、 何度でもくりかえしてくれる

ようするにヨーヨーの要領で敵をうちおとす

("3~



いちおう、シューティングゲ ームなのだが、ちょっと変態的 なおもむきのあるゲームだ。

中央にじっと動かない白い丸 がある。これが、自機だ。どう やら、自分が世界の中心だと思 っているらしくて、どんなこと をしてもこの位置からけっして 動かない。

そこへ、どういうわけかツヅ ミの形をした敵がさまざまな色 に変化しながらつっこんでくる。 これを、制限時間(1分)以内に いくつうちおとせるかを競うゲ 一ムだ。ちゃんと、ハイスコア の表示機能もある。



介すばやく先まわりして 赤丸を発射!

のあたると、画面全体が赤 くハデにフラッシュする

武器は、自機のまわりをぐる んぐるんまわる赤い丸。スペー スキーを押すと、そのときの角 度で赤い丸が発射され、あるて いど行ったところでまたもとに もどってくる。ようするに、**ヨ** ーヨーだと思えばまちがいない。 赤い丸のまわるスピードはカ ーソルキーの上で速くすること もできるので、敵の動きを読め ばおもしろいほどバシバシあて ることができる。

では、敵が自分に向かって突 進してきたらどうすればいいか。 よける必要はない。敵が自機に



□ リストは55ページ



€ヨーヨーの原理で赤丸がもとに もどるよりも早くおかわり登場

あたると、それも得点になるの だ。はっはっ、こりゃ、動く必 要なんかないのも道理。

1 分間ぐるんぐるんバシバシ ッとやって、うちおとしたツヅ ミの数が得点になる。今のとこ ろ世界最高記録はわたしの25点。

7画面

なんだかラクチンな気がするブロックくずし

高速道路

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY GEN ボールの方向変更 SPACE



☆このままボールをほっておくと、 パッドの右わきの空間に落ちて上 回ミスになる



○そこでスペースキーを押してカ ックン。ボールは進行方向を90度 変え、パッドにあたりにくる

ブロックくずしというゲーム は、10年以上もまえにゲームセ ンターに登場して以来、これで もかこれでもかというくらいに さまざまな形でしゃぶりつくさ れてきた感がある。

ファンダムでもいろんなブロ ックくずしゲームが投稿され、 そのうちアイデアの光る何本か を採用してきたが、またもや、 採用してしまった。「高速道路」 という妙なタイトルにだまされ てはいけない。画面写真で見た とおり、これはブロックくすし である。ただし、博多の人間コ ナミと呼ばれるGENさんの作 品だけに、ただのブロックくず しではない。

画面下部に大きなパッドがあ るが、じつはこれが動かない。 パッドは動かないが、ボールの 方向が変えられるのだ。

スペースキーを押すと、ボー ルはカックンと進行方向を90度 変え、落ちそうなボールもパッ

「戻」リストは56ページ)



☆ボールの動きが速く、操作が変 態的なのでなかなかむずかしい

ドにあてることができる。パッ ドを動かして打ち返すよりも、 なんとなく横着で楽なような気 がするが、ボールの動きが速く、 頭が混乱しやすいのでかえって むずかしい。

ボールがパッドの両わきに落 ちると1回ミス。3回ミスでゲ ームオーバーになる。

ブロックをすべてくすすとラ ウンドクリア。次は1段下がっ たところにブロックが出てきて さらにむずかしくなる。

ちなみに、このブロックくず しは「さまざまな事情により」2 個単位でくずれる。はっはつ。

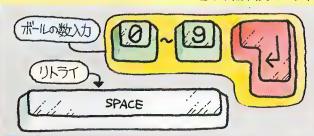
2画面

じっさいにやってみないと納得できない人へ

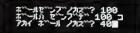
郊《りつじゅんが

M5X12/2+VRAM128K

BY 斉藤由貴バンザイ

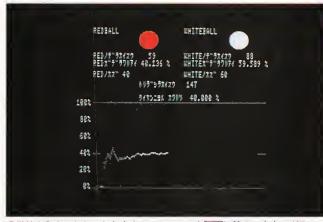


たとえば、100個あるボールの うち、40個が赤いボールで残り が白いボール。では、この100個



 のボールから適当に 1 個取り出したとき、それが赤いボールである確率(確からしさ)はなんパーセントか。答えは40パーセントだけど、確率が40パーセントというのはどういうことなのか、実感のわかない人もいるだろう。このプログラムは、MSXの

リストは57ページ



乱数を利用して、確率の理論を 実感するためのものだ。

最初にぜんぶのボールの数、次にそのうち赤いボールの数を入力すると、MSXがすぐに検証をはじめる。 1 回調べたボールは、またもどすので、白と赤の比率はずっと変わらない。

出てきた白と赤の比率はグラフにして表示される。最初、ボールの出てくる比率は理論上の確率の値とはかけはなれているが、しばらくやっているとすぐに理論上の値とほぼ同じになってくる。白と赤の比率を変えていろいろ試してみよう。

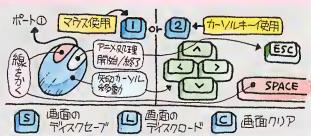
リマッリストは62ページ

PRETTY POINTS

画面中をMSXのかわいい点たちが飛びまわる

MS32/2+VRAM64K

BY RIN



かつで「グラフィックアニメーション」というプログラムを採用したことがあった。パレットをすばやく変化させてアニメ効果を出した傑作で、それ以来、ただ見るだけの鑑賞プログラムがたくさん送られてくるようになった。ファンダムは、楽しい気分になるプログラムなら、実

用プログラムでも、鑑賞プログラムでも、学習プログラムでも、 冗談プログラムでもかまわない。 だから、鑑賞プログラムが増え たこと自体はうれしいのだが、 パレットの値を変えて動かすと いう発想にプラスアルファのあ るものが少なく、ちょっとへキ エキしていた。そこへ、このプ



ログラムが来た。

このプログラムは、まず第一に線画ソフトである。黒いバックに白い線の絵をマウスまたはカーソルキーでかいていく。マウスの場合は通常のグラフィックツールと同じだが、カーソルキーの場合は例の「慣性移動方式」を応用している。一度押すとその方向に動きっぱなしになるため、思ったようにはかきにくいが、そのかわりカーソルキーでかいたとは思えないほどなめらかな曲線がかける。

そして、さらに、マウスの右 グリック、またはESCキーを



押すと、そのグラフィックがたくさんのかわいい短い線分に分割されてグルグルと動きはじめるのだ。まるで蚊かなにかが群れているみたいで気持ち悪いという人もいるが、少なくともおもしろいとわたしたちは思う。



◆モノクロの線に見えるが、ほんとうはこんなふうにたくさんのパレットコードを使っている

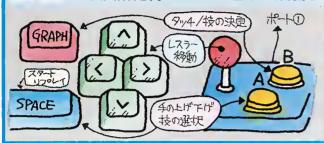
17画面

新日本プロレスのノリでUWF感覚を楽しむ

COUNTS

MSX MSX 2/2+RAMI6K

BY 土谷哲ぢ



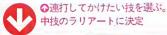


○試合開始。左側から出てき た白いレスラーがわがウノキ



○たがいちがいの手で組みあうとプレイヤー側の技モード

申接 ラリアート



このゲームは対コンピュータの1人用だが、プレイヤー側のレスラーは「ÚNOKI」(白)と「ŤIGÉA」(黄色)の2人。この2人と、名前のわからない水色と緑色の敵レスラー2人とのタッグマッチだ。

スペースキー(Aボタン)で手を上げ下げしながら敵側のレスラーと組みあう。そのとき手がたがいちがいになっていれば、プレイヤー側の技モードに入り、手が同じ方向だと敵の技モードに入る。

自分の技モードに入ると、まず「ヘッドロック」がかけられる 状態になる。スペースキー(Aボタン)を押すたびにかけられる 技は右ページの数字に従って変わっていき、一定時間内にGRAPHキー(Bボタン)を押すと、 そのとき表示されている技を相手にかけられる。ただし、バッ COUNT

○タイトル画面。スペースキーを 押すとゲームがはじまる

クブリーカー以上の大技は「技%」(画面下中央に表示される)が規定を満たしていないと無効になるので注意。ずるいことにコンピュータ側はつねに技%が100%になっている。

技に応じて自分と敵の体力、自分の技%が変化する。自分側の体力は2人とも画面下に表示されているが、敵の体力は表示されない。どちらかの体力が①になったとき、フォールに入る。ただし、ときどきフォールがはねかえされることがあり、このときはフォールされていたレスラーの体力は10までもどる。

敵は、体力が少なくなるといきなり自分のコーナーにむかって移動しはじめるので、まわりこんだり、ボディスラムで態勢を変えたりして逃がさないように気をつけること。プレイヤー側と違って、コンピュータ側のレスラーはタッチしたとたん体力が100にもどってしまうのだ。ちなみに、体力が20以下になると足の速さが半分になる。

フォール勝ちするとラウンドクリア。ラウンドが進むにつれ、敵は体力値が10ずつあがり、また手の動きが速くなる。ラウンド10まで勝ち進むとゲーム終了。1回でも負けると、即ゲームオーバーだ。





リストは63ページ



●相手の体力が0になるとフォ ールに入る。カウント3で勝ち だが、たまにはねかえされることもある

タッチ、タッチ!







◆体力がなくなったらコーナーにもどってタッチ。リングの外にいると体力は回復していく



◆技画面ではレスラーが拡大表示され、技に応じたアクションを見せてくれる。まずロープに突きとばして







◆相手がマットに沈むところまでをアニメで見せてくれる

12種類の華麗なる技一覧

1ヘッドセック



2ナックルパンチ







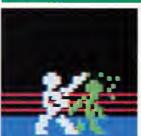
技のレベル小技 自分の体力変化 +5 相手の体力変化 - 1 0 技%のレベル 技%の増減 0 ○自分の体力が少な くなっているときに

ージはほとんどない



自分の体力変化 0 相手の体力変化 -5 技名のレベル 0 技%の増減 +10

Gこの技をかけると 技%がかなりあがる。 早く技%をあげたい ときに多用しよう



技のレベル 小技 自分の体力変化 0 -3 相手の体力変化 技名のレベル 0 技%の増減 +10

Gナックルパンチと 同様に技%をあげる のに有効。ダメージ も多少与えられる

4ドセップキック



⑤ボディスラム

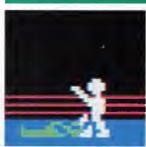


⑥ 12ーリングソバット



技のレベル 小技 自分の体力変化 相手の体力変化 -5 技名のレベル 0 技%の増減 +8

G相手へのダメージ と、技%のアップと をかねた小技。ただ し自分の体力も減る



技のレベル 小技 自分の体力変化 -5 相手の体力変化 技%のレベル 0 技%の増減 +12

貸技%のアップは最 高値。また、相手と 向き合う位置を入れ 換えることができる



技のレベル 中技 自分の体力変化 相手の体力変化 技名のレベル 技%の増減 +7

貸中技の1つ。相手 へのダメージ、技% のアップ、見た目と もまあまあ

⑦エンズイギリ



8ラリアート







技のレベル中技 自分の体力変化 -2 相手の体力変化 -9 技名のレベル n 技%の増減 +6

€自分の体力も減る が相手へのダメージ がこれくらいあると



技のレベル 中技 自分の体力変化 Ω 相手の体力変化 -10技%のレベル Ω 技%の増減 +5

○自分の体力減が0 で、相手へのダメー ジがそうとうある。 見応えもある技



技のレベル 大技 自分の体力変化 -1 相手の体力変化 技%のレベル 20 技%の増減 -10

Gこの技からは技% が一定以上ないとか けられない。また技 %が減ってしまう

10パイルドライバー



技のレベル大技 自分の体力変化 -3 相手の体力変化 -20技名のレベル 技%の増減 -15

G見ただけで思わず 自分の頭をさすりた くなる、じつに痛そ うな大技



⑪ブレーンバスタ・

技のレベル大技 自分の体力変化 -5 相手の体力変化 -27技%のレベル 40 技%の増減 -20

G技もこのくらい豪 快になるとたとえ敵 にかけられてもなん となくうれしい

12バックドセップ



技のレベル 大技 自分の体力変化 -7 相手の体力変化 -32技%のレベル 50 技 % の 増 減 -25

○相手の体力が32 以下のときはジャー マンスープレックス ホールドになる

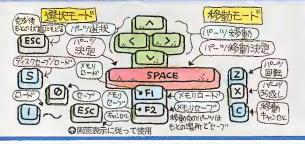
4画面

5つの正方形でできた12のパーツを6×10に

5×12=6×10?

M532/2+VRAM128K

BY Ministar





◆カーソルキーとスペースキーで
パーツを移動して完成を目指す



リストは58ページ

6×10のフィールドのまわりに12個のパーツが配置されている。このパーツは、1個あたり正方形5個の組み合わせでできていて、12個とも違った組み合わせになっている。このパーツをフィールドにぴったりと組み合わせておさめるのが、このパズルの目的。正解は1種類だけではなく多種類あるので、本気でやれば1年でも遊び続けることができるだろう。

基本的には、まず移動するパーツを選ぶ。カーソルキーを動かすとパーツが順番に点滅していき、スペースキーを押すと最後に点滅したパーツが選ばれる。すると、カーソルキーでそのパーツが移動できるようになり、適当なところに動かしてスペースキーで置く。このくりかえしだ。Z、Xでパーツの向きを変え、Cで移動しはじめる最初の位置にもどすことができる。

また、このプログラムはデータのセーブ、ロード機能が充実している。F2キーでその状態を一時メモリセーブ(ただし、移動中のパーツの移動ぶんは無視される)、F1キーでそれを再び画面に呼び出すことができる(メモリロード)。

選択モード中にSキーを押すとディスクへのセーブ/ロードモードに入る。①キーを押すとそのときにメモリセーブされている状況がセーブされ、すでにディスクセーブされたデータがある場合は、その番号を押すとデータがメモリセーブされる(セーブされていない番号を押すとなにもしない)。

パズルが完成すると、ピロピロピロピンと鳴ってゲームは一時停止する。このとき自動的にメモリセーブされ、ESCキーを押せばパズルはふたたび初期状態にもどる。

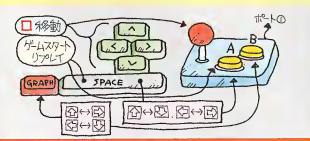
5画面

ゴールに着くまでけっして止まらないボール

DON'T STOP

MSX MSX 2/2+RAM16K

BY Taka

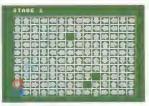






画面の右上からいきなり動き はじめるボールを左下の青いゴ ールまで誘導するゲーム。

ボールは、画面にしきつめら



○ゴールまでの道筋を作ったらあ とはじっと待つだけ

れた矢印の方向にそって動いていく。たとえばステージ | では、右上の矢印は右向きになっているのでボールは現れたかと思うと、すぐに右のほうに移動しはじめてしまう。そのままほっておくと、枠の外にはみだしてゲームオーバーになってしまうので、すぐにでも矢印の方向を下か左に変えなければならない。

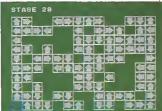
矢印の方向を変えるには、赤い枠をそこに移動させて、スペースキー(Aボタン)かGRAP Hキー(Bボタン)で変更する。ボールの動きはおそいので、先まわりしてどんどん矢印を変えていくのが通常の戦略だ。最初

リマンリストは60ページ

のうちは、あっというまにゴー ルまでの道ができて、ボールが 到着するのを待つ感じになる。

ボールがゴールに到着すると、 ステージクリアになり、かかっ た時間が右上に表示される。

ただし、1分以上もたもたしていると、その時点で時間切れのゲームオーバー。また、枠の外へはみだしたり、矢印のないマスに移動してしまったりしてもゲームオーバー。ステージが進むたびに、矢印のないマスが増えていき、どんどんむずかしくなっていく。ステージは全部で20。わりと気軽に遊べる。



○最終のステージ20。穴ぼこだらけなので神経を使う

闽

\$

ĥ

NY

料金受取人払 新宿北局承認

差出有効期間 30日まで 平成 2 年12月

国家

私書箱第 東京都新宿北郵便局 **퇔箱第2009号** (東京都新宿区高田馬場4-2-38)

技術数

文部省認定 社会通信教育 MSX•FAN⑤除 育協会 羅風

切手を貼ら

切手不要

財団法人

お出しください。

るようになるが

函뾃 *へむしい 猴内資料

П	1	L
₹.	1	K
		١
≒		٨
┚		ľ
_		H
7		П
		Н
_	4	H
	اوا	П
	必要なこ	П
	M _{EI}	ഥ
	시비	7
	\$	Þ
ı	14	
	~	Г
	1	۰
	-0	٨
	ル必要なことを書い	
	ننے	F
	3.	L
	6.	
	5	F
	Ľ	
-	(()	
	N,	١
2	TE.	ľ
S	<u></u>	l
×	C	Ļ
IJ	、たらスグ出してく	Γ
5	^	Ι.
5	1.5	ľ
3	04	
100	· VX	K
	5	1
	• -	ı

0.3	40	凩	ዶ	闸
このハガキを今すぐポストへノ		フリガナ		
	半縮	電話番号		
RE	歳	市外番号	(典 <mark>录</mark> 网
M819SA95Ø8	性 男女 別 I・2	市内番号 番号	様方)	MSX·FAN@擦

#

リ 繰)・







プログラムリストと解説・もくじ PROGRAM DISHONEST------48 ばっちゃこいとミニスタジアム・・・・・・50 PROGRAM PRUGRAM! PROGRAM PROGRAM PROGRAM PROGRAM PROGRAM 5×12=6×10?-----58 PROGRAM DON'T STOP------60 PRUBBAM PRETTY POINTS-----62 PROGRAM COUNT 363 BASIC COLUMN INFORMATION BASIC COLUMN MSXサウンドフォーラム ······ MUSIC COLUMN

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門) SCREENO:WIDTH 4 0 としてリストを表 示したときの画面数(1画面あたり40 字×24行。ただし、空行や0kは含めな い)により3タイプにわける。

① | 画面タイプ

1 画面以内のプログラム

② N 画面タイプ

1 画面を超えて5 画面までのプログラム ③10画面タイプ

5 画面を超えて10画面までのプログラ

●フリープログラム部門(FP部門) 内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール

①盗作、二重投稿厳禁

②テーブかディスクで投稿する ③詳しい解説の手紙をつける

(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番 号。郵便番号

(2)プログラムの遊び方、使い方

(3)変数の意味・プログラム解説

(4)バズル、RPG、AVGなどは、 その解答、マップなど

(5)プログラムを作るときに参考にし た雑誌や単行本のプログラムや記事。

メロディー、キャラクタ(出版社名や 年・月号、ページも明記)

■あて先

封筒の表に応募部門、タイプを赤い色 で明記し、裏には住所・氏名を書いて、 〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM MSX・FAN編集部

「ファンダム・プログラム」係

まで郵送してください。

なお、応募作品は返却できません。ま た、採用作品の版権は徳間書店に帰属す るものとします。

■採用の特典

掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、お よび作品のオリジナルROMカートリッ ジをさしあげます。

■季間奨励賞

季間奨励賞とは、各季節ごとに、フ アンダムに採用された作品のうち、編 集部がとくにアイデアが優秀と認めた 作品に対して送られる賞のことです。 第7回季間奨励賞(1989年7~9月 号)からは、対象作品をRP部門 I 画面 タイプに限定しておこない、季間奨励 賞を受賞した作品の作者には、奨励金 として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アン ケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカード をさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でお もしろかったプログラム名3本または記事3つ、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話 番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 「フ ァンダムアンケート。係までお送りください。しめ切りは、5月31日必着です。

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラ ム2」は、BASICプログラムリストの I 文字 | 文字が正しく打ちこまれている かを、数字で確認するためのもので、 N画面以上のプログラムで使用する。

ープかディスクに アスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム 2」のブログラムを行番号も正確に同 じものを打ちこむ。

②R U N 😃

③それぞれの行番号と確認用データが 表示される。

9000> 200 行番号 確認用データ

確認用データは、掲載されているテ 一夕と同じか違うかを見ていくもので、 確認用データが違っていたら、その行 に打ちこみミスがあり、データが同じ ならばミスはないと思っていい。

④下のプログラム確認用データと画面 に表示された確認用データを照らしあ わせ、同じだったらOK。どこかの行 が違っていたら同じになるまで修正す る。ただし、行9060の確認用データは 機種によって異なるので画面に表示さ

れたリストで直接確認すること。 ⑤「新・打ちこみミス発見プログラム 2」が完全になったら、テープまたはデ

ィスクに「アスキーセーブ」する。 ●テーブの場合

SAVE"CAS:CHECK" (CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合 SAVE"CHECK". A 4

新・打ちこみミス発見フ ログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム 2」は、掲載されたプログラムとまった く同じかどうかをチェックするプログ ラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の 省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行 は違うデータがでてくるので注意。 使い方は、

①あらかじめヤーブしておいナチェッ クしたいプログラムをテープまたはデ ィスクからロードする。このとき、絶 対にRUNはしないでおく。(1度でも RUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム 2」のはいったテープまたはディスク をセットし、

MERGE"CHECK"

とする。これで、2つのプログラムが つながる。

③あらかじめ、

SCREEN 0

WIDTH 4 nc

としておく

④GOTO9 0 0 0 ♥ とすれば「新・打ちこみミス発見プログ ラム2」が走りはじめ、それぞれのプロ

グラムの「確認用データ」と同じ形式 のデータを表示しはじめる。 「>」の左側が行番号、右側が確認用デ

一夕となる。 ⑤終わったら、確認用データの異なっ

ていた行番号のプログラムを1字1字 確かめていく。

⑥修正が終了したら④からの作業をく りかえし再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなく なったら、OK。

®RUNするまえに、

DELETE 9 0 0 0 - 9 0 6 0 0

として「新・打ちこみミス発見ブログラ ム2を消失する。

⑨念のため、チェックずみのゲームプ ログラムをテープまたはディスクにセ ープしてから、

RUNO

⑩これで、99パーセント、正常にゲー ムプログラムが動くはず。万が一、正 常に作動しなかったり、エラーが発生 したりしたら、プログラム解説や変数 の意味を参考にして、悪運の強いミス を退治するための戦いをはじめよう。

・打ちこみミス発見プログラム2

9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---

9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256

9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1

9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256

9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0

9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO

D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS:S:

9060 V=V1:GOTO 9020

新・打ちこみミス 発見プログラム2のプログラム確認用データ

9000>200 9010>152 9020>153 9030>118 9040>134 9050>102 9060>???



プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが 自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラ ムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月~金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

ECOTO TO

第9回 その他のエラー

前々回、前回と2回に わたって、Syntax error、 Illegal function call という2つの代表的なエ ラーが発生したときの対 処方法について説明して きました。

今回のはじめてのファ

ンダムでは、この2つの エラー以外で比較的発生 しやすいエラー、Out of DATA、Subscript out of range、File not OPENが発生した ときの対処方法について 説明していきます。

Out of

DATA

Out of DATÁも、Śyntax error や Í lie gai function cailと同じように、よく発生す るエラーの1つだ。

このエラーは、READ文で 読みこもうとするデータの個数 と、実際にあるデータの個数の バランスが崩れたときに発生す る。

エラー発生の原因としては、大きくわけて2つ考えられ、1つは、READ文で読みこもうとするデータの個数が、実際に必要なデータの個数より多い場合。もう1つは、DATA文中にあるデータの個数が実際に必要な個数より少ない場合だ。

これは前回も書いていることだが、Out of DATAエラーに限らず、エラーが発生した場合は、エラーが発生した行をチェックしてほしい。文字が見えにくいときは、

COLOR15, 4, 7:SC

REENØ: WIDTH4ØOとしてから、

L (ST(エラーが発生した行 番号) ♥

とすればいい。

エラーが発生した行番号を忘れてしまったときは、

PRINT ERLO

とすると、エラーが発生した行 番号を表示してくれる。また、 エラーの内容を知りたいときは、 ERROR ERR●

とすると、発生したエラーのふたたび起こしてくれるので、BASIO使用説明書などにのっている、エラーメッセージ表を参照すればよい。

Out of DATAエラーの発生した行として表示されるのは、データを読みこんでいるREA D文のある行だ。ここでは、データを読みこむ回数が正しいかをチェックする部分は、READ命令の回りにあるFOR~NEXTループの回数だ。

エラー発生行に間違いが見つ

Out of DATA in 1

1 KEYOFF: DEFINTA-Z: COLOR15,1,1: SCREEN1,0: WIDTH30: FORI=0TO6: READA: VPOKE8214+I,A:NEXT: FORI=0TO328: VPOKE1472+I,1-254*(IMOD8=0): NEXT: SPRITE\$(0)="<~3\lambda\lambda\lambda\capsa\capsa\lambda\lambda\capsa\c

「高速道路」の行 I でOut of DATAエラーが発生。READ文の回りにある FOR〜NEXTループの回数は正しかったので、データをチェックする と、行10でカンマをピリオドに打ち間違えていた。 からないときは、発生行 以外にあるREAD文の回りにある、FOR~NEXTループの回数をチェックする。 さらに、間違いが見つからなかったとき、すべてのDATA文中にあるデータの個数をチェックしよう。じつをいうと、このエラーでは、エラー発生行での打ち間違いより、DATA文中での打ち間違いでエラーが発生するほうが多いのだ。

DATA文がプログラムの何行にあるかわからないときは、「プログラム解説」を参照してほしい。プログラム解説では、「スプライトパターンデータ(行しで読みこみ)」というようにDATA文がある行には、かならず、そのデータの内容と何行で読みこまれているかが書かれているのだ。

DATA文では、「,」(カンマ) の個数や「.」(ピリオド)との打 ち間違いがないかもチェックす ること。

このほか、プログラムのなかでRESTORE文が使われていれば、そのRESTORE文が指定している行番号の確認も必要だ。

Subscript out of range

Šubsoriot out of rangeとは、配列変数のカッコのなかにある添字が、設定された最大値より大きくなってしまったときに発生するエラーだ。このエラーが発生したときは、

MISSILE 4 of ROUND 1 5 Ok

○「謎の物体○」でエラー発生。原 因については下のリスト参照 エラーが発生した行にある配列 変数の添字の数値や変数をチェ ックしよう。

チェックするときは添字の最大値を知っておく必要がある。 プログラムの初期設定をおこなっている部分で.

DIMW\$(14)

としてあれば、カッコ内の値が 最大値になり、DIMで設定を していない限り10になっている。 添字に変数が使用されている場 合は、その変数の値をPRIN 下文で表示して確かめる。添字 に使用されている変数がエラー の原因だったときは、その変数 に値を代入している行をチェッ クすること。

File not OPEN

File not OPENは、OPEN文で開いていないファイルに対して入出力をおこなおうとしたときにおこるエラーだが、実際は、エラー発生行にある、PUTSPRITEのつづりを打ち間違えたときに発生することが圧倒的に多い。このエラーが発生したときは、エラー発生行にある、PUTSPRITEのつづりをチェックしよう。

Subscript out of range in 5

5 A=(A+R)MOD452:B=ASB(226-A):C=(C+1)MOD8 :PUTSPRITEØ,(B,31),C+3,3:SOUNDØ,255-C-O

『謎の物体〇』の行5でエラー発生。エラーの原因は、ABS関数を打ち間 違えてASBという配列変数と判断されたためだ。このように、関数のつ づり間違いのためにこのエラーが発生する場合もある。

File not OPEN in 70

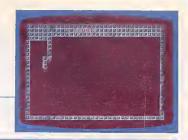
70 ON A GOSUB 120,130:PUTSPRTE0,(X,Y),5,0:IF STRIG(0)<>STRIG(1)THEN LINE(X,Y)-(M,N),K+1:K=(K+16)MOD15

『PRETTY POINTS』の行70でFile not OPENエラーが発生。プログラムを確認したところ、PUTSPRITEのつづりの打ち間違いだった。

ディスオネスト DISHONEST

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY Beta.K

⑤□遊び方は37ページにあります



1 SCREEN1:WIDTH30:KEYOFF:DEFINTA-Z:FORI= ØT023: VPOKE256-(I>7)*56Ø+I, VAL("&H"+MID\$ ("FF81B1A1818181FF", (IMOD8) *2+1,2)):NEXT $:V(\emptyset)=1:V(1)=32:V(2)=-1:V(3)=-32:D=8204$ 2 V=Ø:K=1:C=RND(-9):X=6241:S=STICK(Ø):Q= (S=1)+(S=5)*2+1:W=254+Q*11:IFQ>ØTHEN2ELSECOLOR8, 15, -Q*11: VPOKE8192, 208+Q*103: VPO KE8196,254+Q*4: VPOKED+4,208: VPOKED+2,0 3 T=500+Q*200:CLS:GOSUB8:A\$=STRING\$(100) 104-Q*8):LOCATE,22:PRINTA\$A\$A\$A\$A\$A\$::FO RI=ØTO4+Q*2:GOSUB7:NEXT:LOCATE10,1:PRINT "SCORE": IFQTHENPLAY"T18@S9M5@@@L804FGEFE DCD7"ELSEPLAY"T120S8M800L803FGEFEDC01 4 S=STICK(Ø):V=(V-(S=3)-(S=7)*3)MOD4:VPO KEX, 104-K:X=X+V(V):A=VPEEK(X):VPOKEX,7:IFA=131THENP=36-Q*28:PLAY"N=P:4":K=1-K:GO SUB7: T=T-3+Q+Q:C=C+10:LOCATE15,1:PRINTC 5 FORI=ØTOT:NEXT:IFSTRIG(Ø)ANDC>=ØTHENPL AY"C64":C=C+Q:LOCATE15,1:PRINTC:GOT05 6 IFC>=ØANDA<>1Ø4-KANDA>32THEN4ELSELOCAT E10,9:PRINT"[GAMEOVER]":VPOKEX,3:PLAY"03 L8CDEDC":FORI=ØTOØ:I=PLAY(Ø):NEXT:GOTO2 7 LOCATERND(1)*3Ø,RND(1)*19+3:PRINT"♦" 8 VPOKED+K,Ø:VPOKED-K+1,W-K*Q*4:RETURN

プログラマからひとこと

E ..

3



ワッハッハ、Beta.K です。高校を卒業して、 いまは、「三国志」で遊 んでいるわけだが、ど れだけ武将を集められ るかに挑戦している。 そこで! 自信のある キミ! 私は×××年 にXX人集めたよ~ん とファンストラテジー にハガキを送ってくれ い./ もちろんレベル 10、理知的でなきゃ話 にならんぞ。たくさん の挑戦待っているぜ!

●BY Beta.K 編集部注:ストラテジ 一担当者に話したとこ ろ、もう遅いのや! といわれてしまいまし た。チャンチャン。

変数の意味

A······「日」の進行方向にあるキャラクタのキャラクタコード

A\$……プレイフィールドをクリアするための文字列

C……スコア

D…… 8を含む文字グループのカラーテーブルのアドレス

1 ……ループ用

K……ブロック消去・表示フラグ(「◆」を取るごとに | と 0 が切り換わる)

P……効果音発生用

Q……モード選択フラグ(0= シンキング、-1=アクション)

S······スティック入力用

T……時間調整用 ·

V······「日」の進行方向(0=右、

1=下、2=左、3=上) V(n)……「日」の方向別のVR AMのアドレス増分

W……ブロックの色を決めるための基準色(上位4ビットが前景色、下位4ビットが背景色) X……「日」のVRAMパターンジェネレータテーブルにおけるアドレス

プログラム解説

1初期設定

●初期設定●壁のキャラクタパータン定義●変数初期設定

2モード選択 ■

●変数初期設定●ゲームモード 選択処理(スティック入力)●キャラクタの色設定

MENO MAE NI MIE TETE MO.... TABETA ATONOKOTO

0





3ゲームスタート ■

●プレイフィールドクリア●

「◆」表示サブ呼び出し●効果音

4移動

●「日」移動(スティック入力)● 得点処理

5ポーズ

●時間調整●スペースを押して いるあいだ、停止する

6衝突判定

●衝突判定●ゲームオーバー

●効果音終了待ち●リプレイ

7 ↑ 表示

●「◆」の表示位置決定、表示

8壁交換

●表示する壁の切り換えサブ



〈ファンダムニュース/その1・ファンダムアンケート4月号 結果発表の〉1989年4月号のファンダムアンケートの結果発表です。今回は「BATTLE MAN」がトップ。2位、3位は接戦のすえ「THE MYSTERY OF THE TOMB」が逃げきりの2位という結果になりました。最終順位は以下のとおりです。〈↓位〉BATTLE MAN〈2位〉THE MYSTERY OF THE TOMB〈3位〉淺風出体血使用.//〈4位〉GAS BURNER〈5位)ばっちゃこい

年川月号

(本体価格796円)。 徳間書年4月号までに掲載されたプロ

画面テクニック

『DISHONEST』における、スムーズな画面切り 換えの秘密を探る

画面を切り換える

VRAMの構成

SCREEN 1 O VRAM には、文字表示に関わる領域 として、

パターン名称テーブル カラーテーブル パターンジェネレータテーブ ル

の3つがある。

パターン名称テーブルは、 画面のどこにどんな文字が表 示されているかを記憶してい る。アドレスが画面位置を表 し、そこに表示されている文 字のキャラクタコードがデー 夕として書きこまれている。

そして、キャラクタコード 別に各文字のドットパターン を保存しているのがパターン ジェネレータテーブルだ。1 文字はB×Bドットで構成さ れるから、1文字に対するデ - 夕は日バイト必要になる (表]参照)。

「DISHONEST」では、 スペース・B・hの3文字の パターンジェネレータテープ ルを書き換えて、壁のキャラ クタを定義している。

カラーテーブル

SCREEN1の場合、BA

SICでは画面全体に対して 1つの前景色と背景色を指定 できるだけだが、じつは、日 種類の文字を1グループとし て、グループごとに前景色・ 背景色を変えることができる のだ(表2参照)。そして、そ のグループ単位の前景色・背 景色を保存しているのがカラ ーテーブルだ。たとえば、文 字Aの前景色を15、背景色を 14にしたとすると、画面上の すべてのAがこの配色になり、 また、Aだけでなく@、B~G の8種類の文字の配色も同様 になる。データは1バイトで 表され、上位4ビット(16進数 の上1桁)が前景色、下位4ビ ットが背景色となっている。 例えば前景色を15、背景色を 14にしたければ、&HFE= 254を書きこめばいい。

ところで、ある文字グルー プの前景色と背景色を、同じ 色にすると、文字の色も背景 色も区別がなくなり、その文 字グループはスペース同然に なってしまう。そして、前景 色だけを書き換えてやれば、 今度はパターンジェネレータ テーブルに書かれているドッ

シンキングモードの画面切り換え



「日」が「◆」を取り、gとhのカラーテーブルのデータが入れ換わる

トパターンが表示されること になる。

「DISHONEST」では、 カラーテーブルとパターンジ ェネレータテーブルを、じょ うずに利用して壁と空間を瞬 時に切り換えているのだ。

"DISHONEST.

前にも書いたが、「DIS HONEST」では、行1でス ペース・g・hの3文字に壁 のキャラクタパターンを定義 している。スペースが壁に変 わっているから、CLSで画 面全体が壁になるわけだ。

そこで、前景色も背景色も ∅(透明)にした文字で埋めれ ば、プレイフィールド(ゲーム 空間)をクリアすることがで きる。

シンキングモードでは、ま ず行8のサブルーチンを呼ん で、hのカラーテーブルデー 夕を∅(前景色、背景色とも透 明)に、8のカラーテーブルデ

ータを&HFE(前景色=色、 背景色=灰色)とする。そし て、プレイフィールドにhを 書きこめば画面クリアになり、 「日」が通った後にBを書きこ めば壁が表示されるわけだ。 そして、上の写真のように「日」 が「◆」を取ったときにKの値 を切り換えて、ふたたび行日 を呼び出せば、Bとhのカラ ーテーブルデータが入れ換わ るので、壁と空間が入れ換わ ることになるのだ(左下の図 参照)。

一方、アクションモードで は、まず、プレイフィールド をクリアするキャラクタをP にして、日の通った後には、 K=1のときはB(前景色= 白、背景色=水色)を表示さ せ、K=Oのときはh(前景 色=白、背景色=明るい緑)を 表示することによって2とお りの壁を切り換えている(右 下の図参照)。

シンキングモード



◆を取るたびにhとgは図のように色が変わる。ゲームスタート時、 フィールド内は透明ならで埋められる。最初、「日」の後に8が表示さ れていくが、◆を取ると色の付けられたhに変わり、Bは透明になる

アクションモード



アクションモードでは、ゲームスタート時、フィールドは透明なPで 埋まっている。「日」の後には最初Bが表示されていくが、◆を取ると 表示されていくキャラクタがhに変わり、gは透明になる

表1 パターンジェネレータテーブルとキャラクタコードの関係

キャラクタコード	0	ı	2	3	3	5	255
パターンジェネレータ テーブルのアドレス	0~7	8~15	16~23	24~31	>	5	2040~2047

表2 カラーテーブルのアドレスとキャラクタコードの関係

キャラクタコード	0~7	8~15	16~23	24~31	ζζ	248~255
カラーテーブルの アドレス	0	ı	2	3	\${	31

※実際には、8192(&H2∮∮∮)加えたアドレスになります

ニスタジアム ばっちゃこいと

MSX 2/2+ VRAM64K BY あ~る・OTN

√ □遊び方は38ページにあります



COLOR, 7, 11: SCREEN5, Ø: SETPAGE, 1: PAINT (Ø ,Ø),2:CIRCLE(128,15Ø),55,6:PAINT(128,99) ,6:DRAW"BMØ,108S128C15E1NF3E1R4F1NF1G2NG 1H1G1":LINE(126,139)-(130,140),15,B:PAIN $T(\emptyset,\emptyset),11,15:SETPAGE,\emptyset:LINF(79,59)-(161,$ 141),1,B:DEFSNGA-Z:DATA,,,,32,49,16,14 2 DEFINTF:FORI=1T09:X(I)=VAL("&H"+MID\$(" 7F7F998D6371477FB9", I*2,2)):Y(I)=VAL("& H"+MID\$(" 89AD87738773474147", I*2,2)):RF ADA:SOUNDI, A:NEXT:SPRITE\$(0) = "+":SPRITE\$ (1)="pウウウp":DEFFNA=INT(RND(1)*M)-M¥2:V=Ø 3 R=RND(-TIME):FORK=ØTO4:M=4Ø-K*6:FORI=1 T09:H=(M-1)*.06:A=128:B=172:C=0:P=FNA:Q=FNA: PUTSPRITE1, (120, 100), 1,0:X=X(I) 4 Y=Y(I):FORJ=1TOM:A=(X(I)+P-128)*J/M+128:B=(Y(I)+Q-172)*J/M+172:COPY(A-40,B-40)-(A+40,B+40),1TO(80,60),0:C=C+H:H=H-.12:PUTSPRITEØ, (120, 100-C), 15, 0: SOUND2, 47-C 5 S=STICK(Ø):X=X+(S>5)-(S>1ANDS<5):Y=Y+(</p> S=10RS=20RS=8)-(S>3ANDS<7):PUTSPRITE2,(1 20+X-A,100+Y-B),7,1:NEXTJ:IFABS(X-A+2)<4ANDABS (Y-B+2) < 4THENNEXTI, K: V=1ELSFBFFP 6 IFVTHENFORI=ØTO99:COLOR=(7,,IMOD8,7):N EXT: V=0:GOTO6ELSEIFSTRIG(0)THENRUNELSE6

変数の意味

スプライト座標

X、Y ······グローブの座標⇒ 120-A、100-Bして表示 X(n)、Y(n)......各守備位置 におけるグローブの初期座標 □……ボールの高さ:ボールの 影(固定)に対するY座標増分

グラフィック座標

A、B ······球場の画面転送用座 標:球場におけるボールの影の 位置になる

P、Q …… ボールの落下座標: 各 守備位置からの座標増分

その他の変数

FNA……ボールの落下範囲決



定用(ユーザー定義関数)

H……ボールの高さ増分:ボー ルの飛距離に応じて初期値を決定 I、J、K·····ループ用

M·····ボールの飛距離

P······乱数初期化用

S……スティック入力用

V……ゲーム終了フラグ

1 初期設定

●初期設定●球場を描く●ゲー ム画面表示●PSGデータ(行 2で読みこみ)

2スプライト定義

●変数初期設定●PSG設定● スプライトパターン定義●ユー ザー定義関数定義

ブログラマからひとこと



勝手に締編にしてしま

いました。Mickyさん、 ごめんなさい。私は浪 人生の身となってしま いました。今年は猛勉 強です。私はヤクルト と栃乃和歌とゆうきま さみと爆風スランプの ファンです。だから、 激ペナでKOUGAS を作りました。受験で 選抜にはまにあわなか ったけど夏の大会が、 またあれば送ります。 ところで、この作品の アイデアは昔からあっ たのですが、受験のせ いで先をこされました。 ●BY あーる・OTN

3ボール移動1

乱数初期化●ボールの飛距離 計算●ボールの高さ決定●ボー ルの影の初期位置決定●ボール の落下座標決定●ボールの影表 示●グローブの初期×座標決定

4ボール移動2

●グローブの初期Y座標決定● 球場の画面転送●ボール表示● 効果音

5グローブ移動

●グローブ移動計算(スティック 入力)●グローブ表示●ボールキ ヤッチ判定

6ゲーム終了

●ゲーム終了判定処理●リプレ イ処理

〈いじわるファンクションコール/その1・5月号のフォロー①〉1989年5月号P64に掲載された「LAST WAR」の、リストに2つ誤りがありました。行 440、「 しょゝ 」は、「 しょゝ 」の間違いです。また、行590の3段目にある「=89THEN」は「<>89THEN」の間違いでした。訂正後の確認用データ は、440 > 172、590 > 172となります。さらに、行260の確認用データに誤りがありました。正しい確認用データは、260 > 114となります。 \Rightarrow

画面テクニック

DRAW命令を使ってリストを短くする方法、DR AW命令の有効性を探る

DRAW命令でリストを短くする

『ミニスタジアム』では、球 場の描画をするのにDRAW 命令を使ってプログラムの短 縮をはかっている。DRAW 命令はグラフィックモード専 用の点と直線を描く命令だ。

DRAW命令の書式は、 DRAW (文字式)

となっていて文字式には、参 照点の位置指定、移動方向と 距離、角度などを指定する14 種のグラフィックマクロ命令 が入る(下表参照)。

DRAW命令の利点は比較 的短いプログラムで、描く図 形を回転させたり、縮小、拡 大が自由にできることだ。下 のサンプルプログラム 1 は、 LINE命令とDRAW命令 で、同じ直線を描くプログラ ムだ。DRAW命令のほうが、 2文字短くすることができる。 直線1本では2文字だが、何 本にもなると大きな違いがで てくる。実際、『ミニスタジア

■サンプルプログラム1-

10 COLOR15,4,5:SCREEN2

20 LINE(80,100)-(180,100),15

40 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT

30 DRAW"S4BM80,102C15R100"

ム」の球場の白線を、LINE 命令で描くとDRAW命令の 3倍以上の文字数が必要にな ってしまう。

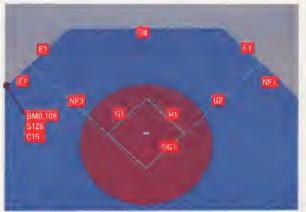
DRAW命令にはスケール ファクタと回転というLIN E命令にはない機能があり、 スケールファクタ(S)は指定 した数値により、それ以降の 描画の倍率を指定できる。回 転(A)は指定後の描画を90度 単位で回転させて描く機能だ。 また、各グラフィックマクロ 命令は、数値を変数でことも できる。この機能を利用して、 かんたんなアニメーションプ ログラムを作ってみた。

サンプルプログラム2は、 スケールファクタと回転の機 能を使ったもので、同一の図 形を大きさ、角度、色をかえ て、次々に表示させたものだ。

DRAW命令には、円や曲 線を描く機能や、塗りつぶす といった機能はない。

■DRAW命令による球場の描画

1 COLOR, 7, 11: SCREEN5, 0: SETPAGE, 1: PAINT (0 ,0),2:CIRCLE(128,150),55,6:PAINT(128,99) ,6:DRAW"BMØ,108S128C15E1NF3E1R4F1NF1G2NG 1H1G1 : LINE(126, 139) - (130, 140), 15, B: PAIN T(0,0),11,15:SETPAGE,0:LINE(79,59)-(161, 141),1,B:DEFSNGA-Z:DATA,,,,32,49,16,14



○DRAW命令で描かれた球場の白線とグラフィックマクロ命令の対 応。はじめに、BMO、IO8SI28CI5で参照点の座標、スケ ールファクタ、線の色を決定したのち、白線を描きはじめる

そこで、『ミニスタジアム』 では、ピッチャープレートを LINE命令のボックスフィル で描き、マウンドはCIR CLE命令で描いて、その塗 りつぶしにPAINT命令を使

っているのだ。

このように、いろいろなグ ラフィッグ命令の長所をうま く使い分けて、プログラムを

作ってほし W



☆サンプルプログラ ム2の実行例

■サンプルプログラム2-

10 COLOR15,1,1:SCREEN2

20 FORI=0T064:J=IMOD4:K=IMOD14+2

30 CLS:DRAW"S=I;A=J;C=K;BM120,100U1F1E1D

1R2H1R2F1NG3NE1F1": NEXT

40 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT

U〈距離〉	描画しながら上に移動する※(距離)はSの項参照	Mx, y	描画しながらxとyで指定した座標まで移動する
D〈距離〉	措画しながら下に移動する	В	描画禁止。直後のコマンドに対してのみ有効
L〈距離〉	描画しながら左に移動する	N	描画したのち、描画を開始した座標にもどる。直 後のコマンドに対してのみ有効
	描画しながら右に移動する	A〈角度〉	描画する図形を90°単位で回転させる。角度は0~3で表し、0=0°、1=90°、2=180°、3=270°となる。以降のコマンドに対して有効
	描画しながら右斜め上に移動する 描画しながら右斜め下に移動する	C〈カラーコード〉	描画する色を指定する。カラーコードは0~15まで。以降のコマンドに対して有効
	描画しながら石料の下に移動する 描画しながら左斜め下に移動する	S〈整数〉	スケールファクタ(移動距離の倍率)を指定する。 実際の移動距離は、距離(ドット)×(整数)÷4で もとめられる。以降のコマンドに対して有効
H〈距離〉	描画しながら左斜め上に移動する	X〈文字変数〉;	文字変数中のグラフィックマクロ命令を実行する※〈コマンド〉=;〈数値変数のようにして数値変数も使える

年4月号までに掲載されたプログ

本体価格7

徳間書店

護の物体・

MSX MSX 2/2+ RAMBK

BY Nu~

→ 『遊び方は38ページにあります



KEYOFF: DEFINTA-Y: SCREEN2, 3 2 FORI=ØTO9:A\$="":CIRCLE(8,8),I:FORJ=ØTO 1:FORK=ØTO1:FORL=ØTO7:A\$=A\$+CHR\$(VPEEK(K *256+J*8+L)):NEXTL,K,J:SPRITE\$(I)=A\$:CLS :NEXT:SCREEN1:COLOR15,0,0:WIDTH32 3 A=Ø:M=M+4:R=R+1:LOCATE2,Ø:PRINTUSING"M 0 ISSTIF ## ROUND ##":M:R 4 FORI=ØTO3Ø:PUTSPRITE31-I, (Ø, 209):NEXT: D=RND(1)*8-4:D=R*7:P=30:T=0:X=112:Y=176:SOUND1,0:SOUND6,9:SOUND7,46:SOUND8,13 5 A=(A+R)MOD452:B=ABS(226-A):C=(C+1)MOD8 0 :PUTSPRITEØ, (B, 31), C+3, 3: SOUNDØ, 255-C-O 6 IFT=ØANDSTRIG(Ø)THENT=1:SOUND9,16:SOUN D12,4:SOUND13,4:M=M-1:LOCATE10,0:PRINTUS ING"##":M 7 IFT=0THEN5ELSES=STICK(0):D=D+(S=7)-(S= $3): Y=Y-P \neq 3: PUTSPRITEP, (X,Y), 10, P \neq 4: X=X+D$ *P\forall 12:IFX < \text{0THENX = 0ELSEIFX > 224THENX = 224} 8 PUTSPRITEP+1,,14:P=P-1:IFP>ØTHEN5ELSET FABS(B-X) <8THENFORT=0T013:SOUNDT,99-T*5: PUTSPRITEØ,,15-I,I\(\frac{1}{2}\)+3:Z=EXP(1):NEXT:GOT 0 O3ELSEIFM>0THEN4 9 BEEP:LOCATE9,2:PRINT"GAMEOVER":FORI=ØT $O1:I=-(1=STICK(\emptyset)):NEXT:CLS:R=\emptyset:GOTO3$

プログラマからひとこと



「ヌワイゼン、でまへ す!」、Nu~は飛び立っ た。謎の物体〇が出現 してから何回となく出 撃しているが、今回は いままでと違った。恋 人ミエが〇に襲われて 瀕死(ひんし)の重傷な のだ。「〇発見、ミサ イル発射!・・・・、くそ~ ロックオンできない!」、 Nu~は叫んだ、「カーソ ルで操作するんだ!」。 これくらい入れこんで プレイしてください。 命中すると気持ちいい よ。イラストは娘にた のんだものです。

●BY Nu~

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ミサイルの座標

D······ミサイルのX座標増分

B……敵のX座標

A······敵のX座標増分計算用

その他の変数

A\$……スプライトパターン定 義用

○……敵の色/効果音発生用 Ⅰ……ループ用

<mark>し、K、L・・・・・</mark>ループ/スプラ イトパターン定義用

M······ミサイル数

P……ミサイルと軌跡の管理用

□ … 効果音発生用

R……ラウンド数

S……スティック入力用

T……トリガー入力用

Z……時間調整用: Z=EXP (1)として、無意味な指数計算をすることにより、時間調整をおこなっている

プログラム解説

1初期設定

■スプライトパターン定義のためのスクリーン設定

2スプライト定義 ■

■スプライトパターン定義一ム開始のための初期設定

3画面作成

●変数初期設定●ミサイル数、

ラウンド数表示

4ゲームスタート ■

●スプライト消去●変数初期設

定●PSG設定

5敵表示

●敵座標計算●敵の色設定●敵表示●効果音

6ミサイル発射

●ミサイル発射判定(トリガー入力)●効果音●ミサイル数を減らす●ミサイル数表示

7ミサイル表示

●ミサイル発射判定●ミサイル 誘導、表示(スティック入力)● ミサイルのはみ出し判定処理



8命中判定

●ミサイル表示●ミサイル命中 判定処理●ゲームオーバー判定

9ゲームオーバー ■

●効果音●ゲームオーバーメッセージ表示●リプレイ処理

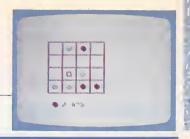
当選者●4月号FFBプレゼント当選者①「ディスクステーション〜創刊準備号〜」=(茨城県)高橋裕二(岐阜県)山田裕一朗/「CD版ドラゴンスビリット〜エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット」=〈大阪府〉細川孝範〈兵庫県〉林園学〈福岡県〉清水健一/「MSXプログラムコレクション50本〜ファンダムライブラリー・ ②」=〈愛知県〉山下晃雄〈岡山県〉加納秀則〈福岡県〉平川貴広

へンな三目並べ

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY やすた

→ 1遊び方は39ページにあります



COLOR1, 10, 10: SCREEN2, 0: DEFINTA-Z: DIMA(41):SPRITE\$(Ø)="**MYYYYY**":FORI=2T06:LINE (1*24,48)-(1*24,144):LINE(48,1*24)-(144,I*24):NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:X=1:Y=1 2 C=P*14+1:E=24:F=130:GOSUB10:PRINT#1,"/ ":PUTSPRITEØ, (X*24+32, Y*24+32), C 3 S=STICK(P):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<4)</pre> :Y=Y+(S=1ANDY>1)-(S=5ANDY<4):Z=X+Y*6:IFS TRIG(P) = ØORA(Z) THEN2ELSEPLAY "SØM9ØØO4" 4 FORI=1T07:SWAPA(Z+I), A(Z-I):I=I-(I=1)* $3:NEXT:A(Z)=C:FORI=\emptyset TO5:A(I)=\emptyset:A(I+3\emptyset)=\emptyset$ $:A(I*6)=\emptyset:A(I*6+5)=\emptyset:NEXT:PLAY"L16F"$ 5 FORI=X-1TOX+1:FORJ=Y-1TOY+1:C=A(I+J*6) :E=I*24:F=J*24:GOSUB10:NEXTJ,I:PLAY"CD" 6 B(Ø)=Ø:B(1)=Ø:FORI=7TO26:FORJ=1TO7:C=A (I):IFC>ØANDC=A(I+J)ANDC=A(I+J+J)THENB(C ± 15)=B(C ± 15)+1 $7 J=J-(J=1)*3:NEXTJ,I:C=8-SGN(B(\emptyset)-B(1))$ *7:IFB(Ø)=ØANDC=8THENP=(P+1)MOD2:GOTO2 8 E=24:F=14Ø:GOSUB1Ø:IFC=8THENPRINT#1,"t キ ワ ケ"ELSEPRINT#1,"ノ カチ!!":PLAY"EBAF" 9 PLAY"C":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:RUN 10 CIRCLE(E+36,F+36),4,C:PAINTSTEP(Ø,Ø), C:PRESET(E+49,F+33):RETURN

プログラマからひとこと



こんにちは、やすたで す。この「ヘンな三目並 べ」のルールは、きっ と、「百聞(ひゃくぶん) は一見(いっけん)にし かず」です。けっこう奥 が深いつもりです。や はり、L字型に並べる のがコツです。ところ で、ぼくは、スポーツ ゲームばかり作ってき たくせに、もう、ゲー ムアイデアにつまっち ゃって、しばらくなに も作れそうにないです。 しばしのあいだ、さよ うなら。

●BY やすた

NOMO YAYAKOSHI

・リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタなので、このままでは、打ちこめません。KEY1、

CHR\$(255)と打ちこんでりターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

×、Y……カーソルの座標⇒それぞれ×24+32して表示

グラフィック座標

E、F……コマをおく座標⇒それぞれ+36して表示

その他の変数

A(n)……盤の上のコマの種類

B(n)......勝敗判定用 C.....コマの色

1、 J ……ループ用

P……プレイヤー切り換え用 S……スティック入力用

Z……盤上のカーソルの位置

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパター ン定義●盤面のマス目を描く

2カーソル表示

●カーソル、コマの色決定●>ッセージ表示●カーソル表示

●カーソル、コマの色決定●メ

3カーソル移動 ■

●カーソル移動(スティック入力 処理)●コマを置くかの判定(ト リガー入力)●効果音

0

0

0

0

0

0

4コマ移動

●コマを入れ換える●盤からは みだしたコマの消去●効果音

6コマ表示

●カーソルの周囲のコマを描き かえる●効果音

6コマ数判定

●同じ色のコマがいくつ並んで いるかの計算処理



7並び判定

●コマが3個以上並んでいるか の判定●プレイヤー切り換え

8勝敗結果表示

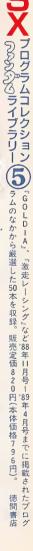
●勝利メッセージの表示位置の 設定●勝敗結果の表示

9リプレイ

●効果音●リプレイ処理

10コマ描画サブ

●コマ描画処理サブ



ングン 当選者 ・発表

当選者 ●4月号ソフトブレゼント当選者① 「魂斗羅」= 〈大阪府〉山下喜予彦・山田健一郎〈岡山県〉西山尚志〈「スナッチャー」= 〈千葉県〉上林貴紀〈三重県〉近藤世 騎〈大阪府〉尾上浩之〈「サイオブレード」= 〈東京都〉桜木猛雄〈神奈川県〉荒牧裕貴〈岐阜県〉市岡謙一〉「琥珀色の遺言」= 〈大阪府〉有田宣雄・川崎明〈佐賀県〉貞 松美弘〈「ディスクバック」= 〈大阪府〉菊地语志〈大分県〉佐藤広志〈佐賀県〉横尾直明→

伝言BAN

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY トトロ命

→ □遊び方は39ページにあります



10 SCREEN1:KEYOFF:COLOR15,1,1:WIDTH32:CL EAR2ØØØ:DEFINTA-Z:N\$="て"んと"んは"ん":DEFUSR= 342:A=USR(Ø):LINEINPUTA\$:IFA\$=""THENA\$=N \$ELSEIFLEN(A\$)>23THENRUN 20 CLS:FORI=0T07:PRINT"!"::C\$(I)=SPACE\$(31):FORJ=1TOLEN(A\$):A=ASC(MID\$(A\$,J,1)): IFA=1THENJ=J+1:A=ASC(MID\$(A\$,J,1))-6430 C\$(I)=C\$(I)+RIGHT\$("ØØØØØØØ"+BIN\$(VPE EK(A*8+I)),8):NEXT:VPOKE384+I,0:VPOKE392 +I,255:NEXT:VPOKE8203,106:CLS:BEEP 40 B\$=STRING\$(32,95):LOCATE9,3:PRINTN\$:L OCATEØ, 5: PRINTB\$:LOCATEØ, 16: PRINTB\$: I = Ø 50 I=I+1+I*(I>=LEN(C\$(1))):FORJ=0T024STE P10:FORK=0T07:LOCATEJ,K+7:PRINTMID\$(C\$(K), I+J,11):NEXTK, J:IFSTRIG(Ø)THENRUNELSE5

変数の意味

A……入力された文字のアスキーコード(グラフィックキャラクタが入力されたときの処理用)/ USR関数呼び出し用

A\$······入力された文字列

B\$ …… 枠の表示用

lt

C\$(n)……伝言表示用

1、**J、K……**ループ用

N\$……「でんごんばん」の文字 が入る

プログラム解説

10伝言入力

●初期設定●変数設定(NSに

でな改造法

この、はでな改造法は、表示するキャラクタを丸にして、 2色で交互に点滅させる改造 法です。

下のリストのように行35を加え行50を変更し、行30を VPOKE82Ø3,1Ø6を 行40の STRING\$(32, 95)

VPOKE82Ø8, 116

を

STRING\$(32, 12 8)

に変更してください。

35 FORI=0TO7:VPOKE392+I,VAL("&H"+MID\$("3 C4281818181423C",I*2+1,2)):NEXT:BEEP 50 I=I+1+I*(I)=LEN(C\$(1))):A=(IMOD2)*(IM OD4):VPOKE8198,A*48:VPOKE8208,16*(4+A)+4 :FORJ=0TO24STEP10:FORK=0TO7:LOCATEJ,K+7: PRINTMID\$(C\$(K)+" ",I+J,11):NEXTK,J:IFST RIG(0)THENRUNELSE50 「でんごんばん」の文字を代入)
伝言入力処理(入力がヌルストリングのときはABにNBを代入、入力が23文字を超えたときは再入力)

20伝言チェック

●画面消去●カウンタ表示●入 力された文字列にグラフィック キャラクタがあるかの判定処理 (グラフィックキャラクタがあれ ばグラフィックコードになおす)

30伝言用データ作成 ■

●入力された文字列のパターン

プログラマからひとこと



これかねの客だり

いやはや、載るとは思わなんだ。たいへんうれしい。しかも、初投稿で初さいよー。関係ないけど、夏のイベント(あればの話ですが)に投稿プログラム持っていっていいですか?いなら、持っていきます。最後に、トトロは、最高だあぁぁ……(すいません)。これからもヨロシク!

●BY トトロ命

データを伝言表示用変数に設定 ● たいこれない。2 (空差/1.0)

●キャラクタパターン定義(「0」 に空白、「1」に「■」を定義する)

●キャラクタの色設定●画面消去

40画面作成

●伝言表示画面の枠、タイトル 表示

50伝言表示

●伝言の表示(ループを使って表示する部分だけを抜き出して表示)●リプレイ処理





走レーシング」など88年11月号

((本体価格796円)。 徳間書店年4月号までに掲載されたプログ

販



MSX MSX 2/2+ RAM8K BY INSIDER



プログラマからひとこと

1 SCREEN1,1:DIMX(36),Y(36):DEFINTA~V:KEY OFF: WIDTH32: FORI = ØTO36: Z = I * 3.14/18: X(I) = COS(Z):Y(I)=SIN(Z):NEXT:ONSPRITEGOSUB9:S PRITEON: A\$=CHR\$(255):SPRITE\$(1)=" $\langle \tilde{\ } \rangle$ "+A\$ +A\$+"~~<":SPRITE\$(2)=A\$+"~~<<~~"+A\$ 2 CLS:COLOR15,1,1:PUTSPRITE2,(99,99),15, 1:X=255:Y=96:A=5Ø:TIME=Ø:S=-1:GOSUB9 3 IFA=2ØTHENB=(B+1-2*(STICK(Ø)=1))MOD36 4 IFTIME>3600THEN11ELSEPUTSPRITE1, (99+X($B)*A,99+Y(B)*A),8,1:G=STRIG(\emptyset):IFJ=\emptysetTHEN$ A=A+10*(A>20):IFG=-1ANDA=20THENJ=1:GOTO65 IFJ=1THENA=A+15:IFA>1ØØTHENJ=Ø 6 X=X-6:Y=Y+K:IFX<ØTHENX=2ØØ:Y=RND(1)*19 000 2:BEEPELSEK=RND(1)*16-8 7 IFY<ØORY>192THENK=-K 8 PUTSPRITEØ, (X,Y), RND(1)*14+2,2:GOTO3 9 SPRITEOFF: COLOR, 8,8:S=S+1:BEEP: COLOR, 1 ,1:X=-1:PUTSPRITEØ,(Ø,209):IFH<STHENH=S 10 LOCATE3,0:PRINTUSING"SCORE:## HI-SCOR E:##":S:H:SPRITEON:RETURN 0 11 LOCATE9,5:PRINT"TIME OVER":PLAY"L64T2 55V15O3C..":FORI=ØTO1:I=-(5=STICK(Ø)):NE XT:GOTO 2

は。多色刷りコピーの 山内です。私がプログ ラムを作るときは、なん の考えもなしにMSX の前にすわり手が勝手 に動いてできあがりと いうケースが多いので

すが、この「ぐるん」も その1つです。キャラ クタが少し貧弱なのは、 私の性格によるもので す。キー操作が変態な のも、私の性格による ものです。話はかわり ますが、このゲームの 最高得点は何点でしょ

えーみなさんこんにち

します。ではまた。 **BY INSIDER** 編集部注:おいおい

OMANRA

YURUSAN

SHURURU.

ZEYO,

う。答えは次号で発表

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……ボールの座 標⇒×A+99して表示

В……ボールの方向処理用

X、Y·······敵の座標

K……敵のY座標増分

A……自機からボールまでの距 離計算用

その他の変数

A \$ ……スプライトパターン定 義用: CHR\$(255)が入る

G……トリガー入力用 H……ハイスコア

|……ループ用

J……ボール発射フラグ

S ……スコア

Z……ボールの方向計算用

1初期設定

初期設定●ボール座標設定● スプライト衝突時の割りこみ先 指定、許可●スプライトパター ン定義()=自機およびボール、 2=敵)

2初期設定

●初期設定●自機表示●変数初 期設定●命中処理サブ呼び出し

3ボール加速

●ボールの加速判定処理(スティ ック入力)

4ボール表示

制限時間終了判定●ボール表

示●トリガー入力●ボールの戻 り判定処理●ボール発射判定

6ボール移動処理

- ボール発射時の距離計算判定
- ●ボールが戻るかの判定

高敵移動処理

敵の座標計算●敵の移動増分

7敵座標処理

●敵座標増分反転判定処理

8 敵表示

●敵表示●行3へ飛ぶ

❷命中処理サブ

●スプライト衝突時の割りこみ

敵消去●ハイスコア処理

10スコア表示

●スコア、ハイスコア表示●ス プライト衝突時の割りこみ許可

●メッセージ表示●効果音●り







プレイ処理



当選者 ●4月号ソフトブレゼント③ 「熱血柔道」=〈岩手県〉近藤すみお〈埼玉県〉関本敏之〈愛知県〉市井和仁/「釣りキチ三平・釣り仙人編」=〈茨城県〉安部浩〈神奈 川県〉伊藤達(静岡県〉前田英梨子/「ディスクステーション春号」= 〈出海道〉田中浩貴〈岩手県〉三浦真也〈兵庫県〉村上真唯/「ディスクステーション 4号」=〈北海道〉田中浩貴〈岩手県〉三浦真也〈兵庫県〉村上真唯/「ディスクステーション 4号」=〈北海 55 道〉宮崎紀昭・盛田嘉道〈奈良県〉丸山英治

高速道路

MSX MSX 2/2+ RAMBK

BY GEN

② 0遊び方は40ページにあります



1 KEYOFF: DEFINTA-Z: COLOR15,1,1:SCREEN1, Ø :WIDTH30:FORI=0T06:READA:VPOKE8214+I,A:N EXT: FORI = ØTO328: VPOKE1472+I,1-254*(IMOD8 = Ø): NEXT: SPRITE\$(Ø)="<~ろんんん~<": Z=6144: E\$ =CHR\$(27)+"Y":SOUND7,234:SOUND12,22 2 M=M+1:PRINTSTRING\$(22,"7")E\$"#7SCORF"F \$"'7HIGH"E\$"+7LEFT":FORI=1TO22:LOCATE, I: PRINT"7"SPC(20)"7":NEXT:FORI=1T06:LOCATE 1, M+I: PRINTSTRING\$(20,232-I*8): NEXT: N=60 3 PRINTE\$")6"H;E\$"-6";2-L;E\$"7'777777777 ::ONSTRIGGOSUB10:P=1:Q=-1:X=5:Y=22 4 F=VPEEK(Z+X+P+Y*32):G=VPEEK(Z+X+(Y+Q)* 32):P=P*(1+(F>175)*2):IFF>183THENLOCATE((X-P)+2+2-1+Y:PRINT" ":R=F\(\frac{1}{2}\): R=F\(\frac{1}{2}\): GOSUB9 5 Q=Q*(1+(G>175)*2):IFG>183THENLOCATE(X¥ 2)*2-1,Y-Q:PRINT" ":R=G¥8-22:GOSUB9 6 STRIG(Ø)ON:X=X+P:Y=Y+Q:PUTSPRITEØ,(X*8 ,Y*8),10:IFY<23THENSTRIG(0)STOP:GOTO4 7 PLAY"V12L16AFEDC2":L=L+1:IFL<3THEN3 8 PRINTES" * & GAME OVER": IFSTICK(Ø) THENM=Ø $:L=\emptyset:H=H-(S>H)*(S-H):S=\emptyset:GOTO2ELSE8$ 9 SOUND6, R*5: SOUND9, 16: SOUND13, Ø: S=S+R: N =N-1:PRINTE\$"%6"S" ":IFNTHENRETURNELSE2 10 P=-P:RETURN:DATA238,11,7,2,13,6,4

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの座標⇒それぞれ×8して表示

P、Q······ボールの座標増分

テキスト座標

M······ブロック表示時の丫座標 増分/面数

その他の変数

A······キャラクタの色データ読 みこみ用

E\$……表示位置指定用:エスケープシーケンス

F、G……ボールの衝突判定用 (ボールの移動先にある文字のキ ヤラクタコード)

H……ハイスコア

| ……ループ用

L……ミスの回数(2-Lで残

りのボールの数)

N······残りのブロックの数

R······壊したブロックの点数

S……スコア

Z……VRAMのパターン名称 テーブルのアドレス:6144 が入る

プログラム解説

1初期設定

●初期設定●キャラクタの色データ読みこみ●キャラクタの色設定●キャラクタパターン定義

●スプライトパターン定義●変 数設定●PSG設定

2ゲーム画面作成

●ゲーム画面表示●壁表示●変数設定

3ゲーム開始

●ハイスコア表示●残りのボール数表示●バー表示●トリガー入力時の割りこみ先指定●変数 設定

4ボール横移動 I

●ボールの移動先にあるキャラクタのキャラクタコードを調べる●横方向に壁があればX方向の増分反転●横方向にブロックがあるかの判定処理

5ボール縦移動 ■

●縦方向に壁があれば丫方向の

プログラマからひとこと



ばんざい! やっと採 用されました。2年前、 『ARREST』と同時に 送ったときは普通のブ ロックくずしでした。 翌年、マイナーチェン ジをして再度投稿、ボ ツ。そして今度は設定 をガラッとかえ、音に も変化をつけ、スピー ドアップして登場。2 年越しの3度目の正直 でした。ちなみに私の ハイスコアは1192点。 コツ? 無心になりな さい。とにかく遊べる 1本です。

増分反転●縦方向にブロックが あるかの判定処理

BY GEN

6ミス判定

●トリガ入力時の割りこみ許可 ●ボール移動計算●ボールの表 示●ミス判定処理

7ゲームオーバー判定

●効果音●ミスの回数計算●ミスを3回したかの判定

8リプレイ処理

●メッセージ表示●スティック 入力判定●ハイスコア計算

9クリア判定

●効果音●スコア加算●残りブロック数減算●スコア表示●ブロックをすべて壊したかの判定

10方向反転処理

X方向の増分反転●キャラクタの色データ(行]で読みこみ)

に50本を収録。販売定価82レーシング』など88年11月号

| 〇円(本体価格796円)||一89年4月号までに掲載

くりつじゃんた

M5X 2/2+ VRAM128K BY 斉藤由貴バンザイ

一つ遊び方は41ページにあります



```
10 COLOR 15,1,1:SCREEN 0:WIDTH40:KEYOFF
20 H=0:K=0:A=0:T=0:R=0:Q=0
30 CLS:INPUT"ホ~~ルセ~ンフ~ノカス~";H
40 IF H=<1 THEN 30
50 PRINT"ホ"ールハ セ"ンフ"テ"";H:"コ"
  INPUT"アカイ ホ<sup>〜</sup>ール ノカス<sup>〜</sup>";R
  IF H<R OR H=Ø THEN 5Ø
  K=R/H*100
90 SCREEN 7:OPEN"GRP:"AS #1
100 PSET(68,10),0:PRINT#1,"REDBALL"
110 PSET(266,10),0:PRINT#1,"WHITEBALL"
120 CIRCLE(186,24),20,8
130 CIRCLE(384,24),20,15
140 LINE(68,99)-(444,201),12,B
150 LINE(69,200-K)-(84,200-K),12
160 LINE(428,200-K)-(443,200-K),12
170 FORI=0T0100 STEP 20
180 PSET(32,196-I),1:PRINT #1,USING"###%
"; I:NEXT I
190 PAINT (186,24),8
200 PAINT(384,24),15
210 RN=RND(-TIME)
220 Y = INT(RND(1)*H)+1
```

230 IF Y<=R THEN A=A+1
240 T=T+1:M=A/T*100:Q=Q+1
250 PSET(68,40),1:PRINT #1,*REDノテトタカイスウ
";A
260 PSET(266,40),1:PRINT #1, WHITEノテッタカイ
スウ ";T-A
270 PSET(168,74),1:PRINT #1,"トリタトシタカイスウ
";T
280 PSET(168,90),1:PRINT#1,USING"ケイサンニョル
カクリツ ###.### %";K
290 PSET(68,49),1:PRINT #1,USING"REDD";
97177###.### %";M
300 PSET(68,62),1:PRINT #1,"RED/カス"";R
310 PSET(266,49),1:PRINT #1,USING"WHITED
``F``&OUPT###.### % ";100-M
320 PSET(266,62),1:PRINT #1,"WHITE/カス"";
H-R
330 PSET(Q+85,200-M),15
340 IFSTRIG(0)=-1THENCLOSE:GOTO10
350 IFQ>=342THEN360ELSE220
360 LINE(85,100)-(427,200),1,BF:Q=0:GOTO
220

変数の意味

グラフィック座標

Q……グラフの点のX座標増分 / 点を表示させた回数 M……グラフの点のY座標増分 /赤いボールの出た比率

K……赤いボールが出る確率の 理論値/理論値を示すグラフ上 の目盛のY座標増分

その他の変数

A·····・赤いボールの出た回数

H……ボールの総個数

| ・・・・・ループ用

R……赤いボールの個数

BN······乱数初期化用

T……ボールを取り出した回数 Y……取り出されたボールの色

決定用

変数の意味

10 初期設定

20 変数初期化

30~40 ボールの総個数の入力 判定処理

50 ボール総個数の表示

60~70 赤いボールの個数入力 判定処理

80 理論値(赤いボールの出る 確率)計算処理

90~200 画面表示 1

90 画面設定

100~140 画面表示

150~160 理論値をグラフに

描く

170~180 目盛りをグラフに 描く

190~200 赤と白の丸を塗り つぶす

210~240 確率計算

210 乱数初期化

220 ボールを取り出す

230 赤いボールが取り出さ

れたかの判定処理

240 実験値(実際に赤いボー ルが出た比率)計算処理

250~330 画面表示2

250 赤いボールの合計数の

表示

260 白いボールの合計数の 表示

270 取り出し回数の表示

280 理論値表示

DZM TE VALD THEN

290 赤いボールが出た実験 值表示

300 赤いボールが出た総数 表示

310 白いボールが出た実験 值表示

320 白いボールが出た総数 表示

330~350 グラフ表示

330 グラフ上に点を打つ

340 再設定判定処理(トリガ 一入力)

350 グラフが 1 画面ぶんの 表示を終了したかの判定処理 360 グラフ面を切りかえる

プログラマからひとこと



ついにでた『かくりつじ ゃんか』。これは、すご い、なんとただ見るだけ のシミュレーションです。 だれもが、習った確率を 忠実に再現しました。採 用されて、斉藤由貴のキ ャンディをもらったとき ぐらい感動しました。 ●BY 斎藤由貴バンザイ

13)プログラム確認用・ 使い方は46ページ

_			113 7	を見くくにさい	
	10>186	20>141	30>107	40>177	
	5Ø> 23	60> 48	70>178	80>180	
	90>219	100>206	110>211	120>138	
	130> 87	140> 83	150> 5	160> 82	
=	ום לשכו		כ לשכו		
	170> 31	180>234	190> 87	200> 77	
	210>200	220>249	230 > 61	240>196	=
	250>243	26Ø>212	270> 38	280>133	
	290>151	300>101	310>125	320> 33	
			7501107	7601010	
	330>151	340> 4	35Ø>183	360>240	=
					II.D

5×12=6×10?

MSX 2/2+ VRAM128K BY Ministar

~ □遊び方は44ページにあります



```
10 CLEAR 200, &HD000: DEFUSR=342: DEFINTA-Z
:COLOR15, Ø, 1: KEYOFF: SCREEN5: DIMP(87,1),Q
(11,2):A=RND(-TIME):ONERRORGOTO430
20 ONSTOPGOSUB440:STOPON:OPEN"GRP:"AS1:P
RESET(112,92):PRINT#1,"まっててね"
30 FORI=0T011:Q(I,0)=(IMOD6+1)*4:Q(I,1)=
4-15*(I>5):NEXT:FORJ=ØTO1:READA$:FORI=ØT
087:P(I,J)=VAL(MID$(A$,I+1,1)):NEXTI,J
40 SOUNDØ, 130: SOUND1, Ø: SOUND7, 190: SOUND8
,Ø:GOSUB23Ø:FORI=ØTO7:SETPAGEØ,1-(I>5)
50 B=IMOD6:READA$:FORJ=0TO31:C=VAL("&H"+
MID$(A$,J+1,1)):FORK=ØTO3:X=(JAND7)*32+K
*8:Y=B*32+(J\(\)8)*8:LINE(X,Y)-(X+7,Y+7),15
*SGN(CAND2^(3-K)),BF:NEXTK,J,I
60 FORI=0T087:SETPAGE0,1-(P(I,1)>5):X=P(
I,0)*32:Y=(P(I,1)MOD6)*32:LINE(X,Y)-(X+3)
1,Y+31), I¥8+4, BF, AND: NEXT
70 GOSUB260:SETPAGE0,0:LINE(112,92)-(151
,99),ø,BF:ONKEYGOSUB24ø,23ø:KEY(1)ON
80 FORI=0T07:LINE(I+80,I+72)-(175-I,135-
I), RND(1) *2+2, B: NEXT: FORM=ØTO11: GOSUB250
:NEXT:KEY(2)ON:M=Ø
90 O=0:FORI=0TO11:O=O-(Q(I,0)>10ANDQ(I,0
)<21ANDQ(I,1)>9ANDQ(I,1)<16):NEXT
100 FORI=0T01:GOSUB250:FORJ=0T030:NEXTJ,
I:GOSUB260:A$="せんたくモート"カーソル・スへ"ース・S・F1・F
      ":GOSUB290
2
110 S=STICK(0):T=STRIG(0):A$=" ":MID$(A$
,1,1)=INKEY$:IFINSTR("Ss",A$)THEN360
120 IF(SAND1)-T=0THEN110ELSEM=(M+(S=10RS
=7)-(S=30RS=5)+12)MOD12:IFNOTTTHEN100ELS
EFORI = ØTO5: GOSUB25Ø: FORJ = ØTO5Ø: NEXTJ, I:G
OSUB260: SOUNDØ, 160
130 O=O+(X>10ANDX<21ANDY>9ANDY<16):A$="U
と<sup>®</sup>うモート<sup>®</sup>カーソル・スへ<sup>®</sup>ース・Z・X・C・F1・F2":GOSUB290
140 S=STICK(0):T=STRIG(0):A$="":MID$(A$
,1,1)=INKEY$:IFSTHENSOUND8,15:GOSUB210:X
=(X+(S>5)-(S>1ANDS<5)+17)MOD21+4:Y=(Y+(S=0))
=80RS=10RS=2)-(S>3ANDS<7)+12)MOD16+4:GOS
UB210:SOUND8,0
150 IFINSTR("Cc", A$)THENGOSUB210:GOSUB25
Ø:SOUNDØ,13Ø:GOTO19Ø
160 IFINSTR("Xx",A$)THENSOUND8,15:GOSUB2
10:N=N+4AND7:GOSUB210:SOUND8,0
170 IFINSTR("Zz",A$)THENSOUND8,15:GOSUB2
10:N=(NAND4)+(N+1AND3):GOSUB210:SOUND8,0
180 IFNOTTTHEN140ELSEF=0:FORI=0TO4:FORJ=
ØTO4-I:F=F-(POINT((J+X)*8,(I+Y)*8)=M+4):
NEXTJ, I: IFF< >5THEN28ØELSEQ(M,Ø) =X:Q(M,1)
=Y:Q(M,2)=N:SOUNDØ,13Ø
190 O=O-(X>10ANDX<21ANDY>9ANDY<16):IFO<1
20RINSTR("Ccy?", A$) THEN100ELSEFORI=0T010
:SOUNDØ,65:GOSUB26Ø:SOUNDØ,13Ø:GOSUB26Ø:
NEXT
200 IFPEEK (&HFBEC) AND 4THEN 200 ELSEGOSUB 23
\emptyset: FORI = \emptyset TO11: Q(I,\emptyset) = (IMOD6+1)*4: Q(I,1)=4
```

```
210 IFM<11THENU=P(M*8+N,0)*32:V=P(M*8+N,
1):W=V>5:V=(VMOD6)*32:COPY(U,V)-(U+31,V+
31),1-WTO(X*8,Y*8),,XOR:RETURN
220 IFNAND1THENLINE(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+
39),15,BF,XOR:RETURNELSELINE(X*8,Y*8)-(X
*8+39, Y*8+7), 15, BF, XOR: RETURN
230 KEY(1)STOP:FORQ=0TO2:FORP=0TO11:POKE
Q*12+P-12288,Q(P,Q):NEXTP,Q:KEY(1)ON:GOT
0260
240 KEY(2)STOP:FORQ=0TO2:FORP=0TO11:Q(P,
Q) = PEEK (Q*12+P-12288): NEXTP, Q: GOSUB260: C
LS:RETURN80
250 X=Q(M,0):Y=Q(M,1):N=Q(M,2):GOTO210
260 SOUND8, 15: FORQ = ØTO75: NEXT: SOUND8, Ø
270 RETURN
280 SOUND1,1:FORI=0TO4:GOSUB260:FORJ=0TO
75:NEXTJ,I:SOUND1,0:GOTO140
290 A=USR(0):PRESET(16,8):PRINT#1,LEFT$(
A$,8):PRESET(40,20):PRINT#1,MID$(A$,9):R
FTURN
300 DATA01234567012345670123456701234567
0123456701231032456747650123321045456767
0123210344444444
310 DATA00000000111111111222222233333333
7777777777777777
320 DATAF48C18FC14F8F884040808040C080C04
,E4C43878347CE8CC0C080C0408080404
330 DATAF44828F424FCF84C0C080C0404080804
,CCE4EC68EC6CCCECØ8ØCØ4ØCØØØØØØØØØ
340 DATAC24448646ECE6ECE4468C44200000000
,C286CECA66CC8A4E2C68CØCØØØØØØØØØØ
350 DATAEE28C26882284E4E82EE68C200000000
,E24840004E4EE00042E84000000000000
360 'LOAD & SAVE (DISK)
370 CLOSE:SCREEN1:OPEN"PUZZLE.DAT"AS#1LE
N=36:FIELD#1,36ASA$:E=LOF(1)\frac{2}{3}6:PRINT"t-
フ N めんすう "E:B=-1:INPUT" ロート "は "んこ "う(Ø:セーフ ")="
:B:IF B=0THEN390ELSEIFB<10RB>ETHENPRINT"
なにも しなかった":GOTO420
380 GET#1,B:B$=A$:FORJ=0TO2:FORI=0TO11:P
OKEJ*12+I-12288, ASC(MID$(B$, J*12+I+1))-6
4:NEXTI,J:PRINTB"を ロート"した":GOTO420
390 B$="":FORJ=0TO2:FORI=0TO11:B$=B$+CHR
$(PEEK(J*12+I-12288)+64):NEXTI,J
400 F=0:IFE>0THENFORI=1TOE:GET#1,I:F=F-(
A$=B$):NEXT
410 IFF=0THENLSETA$=B$:PUT#1,E+1:PRINTE+
1"に セーフ"した"ELSEPRINT"すて"に セーフ"してある"
420 CLOSE:PRINT"なにか キーを おしてね":B$=INPUT$(
1):OPEN"GRP:"AS1:SCREEN5:GOTO80
430 A=USR(0):PRINT"テ"ィスクを いれて なにか キーを おし
てね":PRINT"(とりけしは ESCキー)":B$=INPUT$(1):IF
B$=CHR$(27)THENRESUME42ØELSERESUME37Ø
440 CLOSE:STOPOFF:ONERRORGOTOØ:END
```

-15*(I>5):NEXT:CLS:GOTO70

イレ

'88年11

820円(本体価格796円)月号~89年4月号までに掲載

(れたプログ

₹リストを打ちごむときの重要注

このプログラムは、ディスクをアクセスしよ うとしたときに、ディスクの準備ができていな い場合にそなえて、エラー処理ルーチンが入っ ています。

このため、リストに打ち間違いが存在するま まで、RUNを実行すると、入力ミスによって エラーが発生しても、エラーの種類等にかかわ らず行430を実行してしまいます。

このようなことを防ぐため、プログラムに 打ち間違いがなくなるまでは、行10の「: ON ERRORGOTO43Ø」を打ちこまないで ください。

変数の意味

グラフィック座標

P(n, m)……各パーツのパー ツパターンが描かれている裏画 面(ページ1と2)の座標および ページ数(m=0:X座標、m= 1:Y座標およびページ数)⇒ それぞれ×32した座標に描かれ ている

Q(n, m)······表示されている パーツの座標、向き(m= f): X 座標、m=1:Y座標、m=2: パーツの向き)⇒それぞれ×8 した座標にある

B……パーツパターン描きこみ 時のY座標⇒×32して描きこみ /ロード時のレコード番号

U、V……パーツパターンのコ ピー元の座標

W……パーツパターンのコピー 元のページ数計算用

X、Y·····パーツのコピー先の 座標⇒それぞれ×8して表示/ パーツパターン作成用座標⇒そ れぞれ×8して描きこみ/パー ツパターン着色用座標⇒それぞ れ×32して使用

その他の変数

A······乱数初期化用/USR関

が下図のような範囲に収まって

いる。このパズルでは、パーツ

が置けるかを、下図の範囲内に

該当するパーツと同色のブロッ

数呼び出し用(キーバッファクリ ア)

A\$·····パーツ初期位置データ 読みこみ用/パーツパターンデ ータ読みこみ用/セーブデータ 読み書き用/メッセージ表示用 /キー入力用

B\$……セーブデータ作成用/ キー入力用

C·····パーツパターン作成用 E……セーブデータ数

F……パーツを置けるかのチェ ック用/セーブデータに同一パ ターンがあるかのチェック用 I、J、K、P、Q·····ループ

M·····パーツ番号

N ……パーツの向き

□……枠内パーツ数

S······スティック入力用 T……トリガー入力用

ラム解説

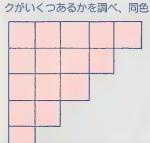
10~20 初期設定

30 パーツ初期位置設定、パー ツパターン別の裏画面座標設定 40 PSG初期設定、パーツの 初期位置のメモリセーブ、裏画 面描きこみチェック

50 裏画面にパーツパターン描 きこみ

60 裏画面着色

のブロックが5つなら置ける、 ※1 すべてのパーツパターン



それ以外なら置けないと判定し ている。これはパーツがほかの パーツと重なっているときは、 論理演算XOR(※2参照)を使 って違う色にしているため。 ※2 COPY、LINEに対し TXOR(exclusiveOR: 排他的論理和)の論理演算をお こなっているためパーツを置く 部分に何もないところでは、そ のままの色で表示となり、同じ 色が表示されているところでは 消去、ほかのパーツや枠と重な った部分は色が変わる。

70 メッセージ消去

80 枠とパーツ表示

90 枠内パーツ数カウント

100 選択モード

100 パーツ 1 回点滅、モード 表示

110 入力(スティック、トリ ガー、キー)

120 パーツ選択決定処理、ト リガー入力で3回点滅

130~190 移動モード

130 枠内パーツ数更新、モー ド表示

140 入力(スティック、トリ ガー、キー)判定、パーツ移動

150 パーツ移動キャンセル

160 パーツを裏返す

170 パーツ回転

180 トリガー判定、置けるか どうか判定※1

190 枠内パーツ数更新、上が り判定、効果音

200 リプレイ処理

210~220 パーツ表示(消去)サ ブ※2

230 メモリセーブサブ 240 メモリロードサブ 250 記憶している座標・向きの 取り出し

260 効果音サブ

270 効果音サブの復帰

置けないときの効果音サ

ブ

290 モード表示サブ 300~310 パーツパターン別座 標データ(行30で読みこみ) 320~350 パーツパターンデー

タ(行50で読みこみ)

360~420 ディスクへのロー ド・セーブサブ

360 REM文

370 モード変更、ファイルオ ープン、ロード番号入力、ロ

ードかセーブか判定

380 ロード処理

390~410 セーブ処理

420 確認、モード変更

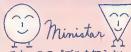
430 エラー処理サブ

440 CTRL+STOP+ が押されたときの処理

ワークエリア

&HDØØØ~&HDØ23 メモリセーブ領域

プログラマからひとこと



大阪府立某高校柔道部元主将 のMinistar、牧師と小さな星を 足して2で割ったペンネーム

です。このパズルを知らない人はいないでしょう。ぼくも、1 年前に井上先生から教わって、クラスで半年の間に200以上の 解を見つけましたが、いまとなっては、過去のことです。現在 PAC対応のシミュレーションゲームを作っていますが、いつ 完成するかわかりません。

BY Ministar

D)プログラム確認用データ 使い方は46ページ

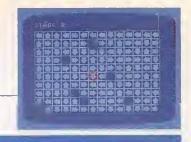
			676 4 176 4	
10>108	20>242	30>239	40> 50	
50> 80	60>113	70>200	80>121	
90>155	100>214	110>239	120>139	
130>140	140>108	150> 31	160>170	
170> 97	180>106	190> 87	200> 67	
210>187	220>204	230>250	240>211	Ē
250> 37	260>169	270>198	280> 0	
290> 1	300>236	310>100	320>219	
330> 72	340>196	350>234		
370> 97	380>171	390>126	400>235	
410>214	420>190	430> 77	440>132	
				Ĭ

DON9T STOP

MSX MSX 2/2+ RAM16K

BY Taka

☎億遊び方は44ページにあります



10 SCREEN1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:DIMMP\$(9), M\$(6),N\$(6),X(3),Y(3):BT=3600:BS=1:R\$="T 150S8M5000L804GG.DFF.D":FORI=312T0728:VP OKEI, VPEEK(I) ORVPEEK(I) /2: NEXT: GOSUB200 20 COLOR15,0,0:CLS:LOCATE11,6:PRINT"DON' T STOP":LOCATE8,10:PRINTUSING"BEST STAGE ##"; BS:LOCATE8, 13: PRINTUSING" BEST TIME ##'##";BT/60;BTMOD60:ST=1:FORI=0TO1:FO RJ=ØTO2:PUTSPRITEJ, (RND(1)*24Ø,RND(1)*17 6),RND(1)*14+2,0:I=-STRIG(0)OR-STRIG(1): NEXTJ, I 30 J = RND(-1)40 COLOR14, 12, 12: CLS: PUTSPRITE0, (0, 208): FORI=ØTO9:MP\$(I)="":NEXT:CX=224:CY=16:BX =230:BY=16:SX=1:SY=9:H=0:V=1 50 FORI=0T09:FORJ=0T013:MP\$(I)=MP\$(I)+RI GHT\$(STR\$(INT(RND(1)*4)),1):NEXTJ,I:FORI =ØTOST*3:MID\$(MP\$(SY),SX)="4":SX=INT(RND (1)*12+2):SY=INT(RND(1)*10):NEXT 60 LOCATE2, 0: PRINT"STAGE"; ST: FORI = 0T09: F ORJ=1TO14:P=VAL(MID\$(MP\$(I),J,1)):LOCATE J*2, I*2+2: PRINTM\$(P)+CHR\$(&H1F)+CHR\$(&H1 D)+CHR\$(&H1D)+N\$(P):NEXTJ,I:PUTSPRITE2,(16, 159), 4, 1 70 ONINTERVAL=3600GOSUB150:TIME=0:INTERV ALON 80 PUTSPRITEO, (BX, BY-1), 7,0: PUTSPRITE1, (CX,CY-1),8,1:IFBXMOD240=00RBYMOD176=0THE NH=1:GOTO15@ELSEIFBX=16ANDBY=16@THEN16@ 90 IFPLAY(1)=0THENPLAYR\$+"GGGDFR" 100 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTHENCX=CX+(S =7ANDCX>16)*16-(S=3ANDCX<209)*16:CY=CY+(

100 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTHENCX=CX+(S = 7ANDCX>16)*16-(S=3ANDCX<209)*16:CY=CY+(S=1ANDCY>16)*16-(S=5ANDCY<159)*16

110 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENK=2:GOSUB140
ELSEIFSTRIG(3)OR(PEEK(&HFBEB)AND4)=0THEN
K=1:GOSUB140

120 IF(BXMOD16=0ANDABS(X(V))=1)OR(BYMOD16=0ANDABS(Y(V))=1)THENV=VAL(MID\$(MP\$(BY/8/2-1),BX/8/2,1)):IFV>3THENH=1:GOTO150

130 BX=BX+X(V):BY=BY+Y(V):GOTO80

140 LX=CX/8/2:LY=CY/8/2-1:P=VAL(MID\$(MP\$(LY),LX,1)=RIGHT\$(STR\$(P),1):LOCATELX*2,LY*2+2:PRINTM\$(P)+CHR\$(&H1D)+N\$(P):RETURN

150 INTERVALOFF: PLAY" V1501C2": LOCATE13, 0 :PRINTH\$(H):GOSUB190:IFBS<STTHENLOCATE15 ,1:PRINT"YOUR BEST STAGE":PLAY"V1507L32C R32C":BS=ST:GOSUB190:GOTO20ELSE20 160 INTERVALOFF: T=TIME: LOCATE5, 1: PRINT"C LEAR!!":PLAYR\$+"FFGAA+":GOSUB190:IFBT>TT HENBT=T:PLAY"V1507L32CR32C":H=2ELSEH=3 170 LOCATE16,0:PRINTH\$(H):LOCATE25,1:PRI NTUSING"##'##";T/60;TMOD60:ST=ST+1:IFST> 20THEN180ELSEGOSUB190:GOTO40 180 LOCATE9,9:PRINTSPC(17):LOCATE9,10:PR ":LOCATE9,11:PRINTS ALL CLEAR!! PC(17):LOCATE9,12:PRINT" YOU ARE GREAT!! ":LOCATE9,13:PRINTSPC(17)::PLAYR\$+"FFGA A+":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø)OR-STRIG(1):NEX T:GOTO20 190 FORI=0TO3000:NEXT:RETURN 200 FORI=0T03:READA,B,A\$,B\$,C\$,D\$:X(I)=A :Y(I)=B:M\$(I)=A\$:N\$(I)=B\$:H\$(I)=C\$:FORJ= ØTO32:VPOKE776+I*32+J,VAL("&H"+MID\$(D\$,J *2+1,2)):NEXTJ,I

101010707FF",I*2+1,2)):NEXT:RETURN

220 DATA0,-1,ab,cd,TIME UP,FF808183878F9
FBFFF0181C1E1F1F9FD8F8F8F8F8F8F8F8FFF1F1F
1F1F1F101FF,-1,0,ef,gh,OUT SIDE,FF808183
878F9FBFFF010101FDFDFDFDFDF9F8F87838180FF
FDFDFDFD010101FF

210 FORI=0T063: VPOKE14336+I, VAL("&H"+MID

\$("030C1023444880809090404020100C03C0300

8840202010101010202040830C0FFE0E0808080808

0808080808080E0E0FFFF0707010101010101010

230 DATAØ,1,ij,kl,YOUR BEST TIME,FF808F8 F8F8F8F8FF61F1F1F1F1F1F1BF9F8F8783818ØF FFDF9F1E1C18101FF,1,0,mn,op,YOUR TIME,FF 808080BFBFBFBFFF0181C1E1F1F9FDBFBFBFB80 8080FFFDF9F1E1C18101FF

変数の意味

スプライト座標

BX、BY……ボールの座標⇒ BYは-1して表示 X(n)、Y(n)……ボールの座 標増分

CX、CY……赤枠の座標⇒CYは-1して表示

テキスト座標

LX、LY……矢印の座標⇒それぞれ×2、×2+2して表示

その他の変数

A、B……ボールの座標増分用 データ読みこみ用 A\$、B\$……矢印表示用キャ ラクタ読みこみ用 ○\$······メッセージデータ読み こみ田

□\$……キャラクタパターンデータ読みこみ用

BS······ベストステージ

BT·····ベストタイム

H\$(n)……メッセージ表示用 H……メッセージ選択フラグ

| ……ループ用

」……ループ用/乱数初期化用

K……矢印の方向変更フラグ (1=90°回転、2=180°回転)

MP\$(n)……ステージデータ M\$(n)、N\$(n)……矢印表 示用

P······ 矢印表示方向フラグ (0=上、1=左、2=下、3= 右)

R\$·······効果音用

S……スティック入力用

販 売 288年11

820円89

年4月号まで 本体価格79

ST·····ステージ数

SX、SY……落とし穴の座標 計算用

T……タイム

V ······ボールの方向フラグ (0=上、1=左、2=下、3=

- 10 初期設定、変数初期設定、 太文字処理
- 20 タイトル表示
- 30 乱数初期化※RND(-1) の-1を-3、-4、-8などな どにすると、違う面パターンで 遊べます

- 40 変数初期設定、スプライト消
- 去、初期設定
- 50 ステージ作成
- 60 ゲーム画面表示、ゴール表 示
- 70 一定間隔での割りこみ先指 定および許可(制限時間1分以 内にステージをクリアできなか った場合、ゲームオーバーサブ を呼び出す)
- 80 赤枠およびボール表示、ゲ ームオーバー判定(ボールのは み出し判定)、クリア判定
- 90 効果音
- 100 赤枠移動処理(スティック 入力)
- 110 矢印回転判定処理(トリガ 一入力)
- 120 ボール移動判定処理
- ボール移動計算
- 140 矢印表示
- 150 ゲームオーバー処理
- 160 ステージクリア処理
- 170 タイム表示
- 180 オールクリア処理、リプレ

190 時間調節

イ処理

200 各種データ(ボール移動量 矢印キャラクタ、メッセージ、 キャラクタパターン)の読みこ

KONNA "GAME" GA ATTANO WO

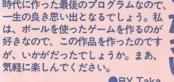
OMOI DASUNA

- み、キャラクタパターン定義
- 210 スプライトパターン定義 220~230 各種データ(行200で

読みこみ)

プログラマからひとこと

か、感激です。この作品は、私の学生 時代に作った最後のプログラムなので、



BY Taka

使い方は46ページ **バプログラム確認用デー** を見てください

	10 > 0 50 > 183 90 > 176 130 > 7 170 > 22 210 > 243	20>213	30>	62	40>148
	50>183	60>122	70>	89	80> 81 120>141 160>116 200> 95
	90>176	100> 33	110>	24	120>141
≣	130> 7	140>114	150>	49	160>116
	170> 22	180>253	190>	84	200> 95
	210>243	220>157	230>	6	
			HELLIEUS HILLERIA I		

ファンダム通信SPECIAL INFORMATION

新装開店2号目をむかえ、念 願の毎月連載、スペース拡大に 向けて激走中のファンダム通信 スペシャルのコーナーです。

6月号選考会より

6月号の選考会では、先月に 引き続き、RP部門N画面タイ プが好調でした。「Pretty Points」、「かくりつじゃん か」など、ゲームにこだわらな い、プログラムの広がりが期待 できる作品が採用になりました。 また、1画面タイプでは、通 常より多い、フ本の採用作品が あり充実した選考会になりまし たが、投稿された]画面タイプ の作品全体のレベルがすこし下 がっているのでは、との意見も あり少し気になるところです。

また、選考会を通じて気にな

ったことですが、KEYOFFや WIDTHなどの初期設定が不 十分なプログラムや、ゲームの 設定に時間がかかるプログラム で、「WAIT A MINUTE」や 「まってね♡」などのメッセージ の表示がなく、まっ黒な画面の まま、しばらくして、いきなり ゲームが始まってしまうプログ ラムなどが、目立ちました。や

はり、「プログラムの気配り」が ほしいところです。

残念賞

さて、今回も恒例になった「6 月号の選考会に残りながら不採 用になった残念な作品」の紹介 です。今後のプログラム制作の 参考にしてください。残念にも、 不採用になったみなさん、次回 作の投稿をお待ちしています。

T.S



「テトリス」を意識して作られた、 アクションパズルゲーム。落ちて くるブロックの形など、細かい点 で「テトリス」とのちがいがある が、独自性が欠けているという判 断で不採用になりました。

ムキムキ星人



大胆なキャラクタが、画面を動き まわるアクションゲーム。10画面 タイプに送られてきたが、ゲーム 内容を考えると、プログラムが少 し長すぎる。せめて3画面程度に まとめてほしかった。

少数激戦のFP部門にまたすご い作品が投稿されてきました。久 し振りの本格構スクロールシュー ティングゲーム『mission A』です。 このゲームは、全部で4ステ ジあり、敵キャラクタ数も豊富で、 各ステージの終わりには、大ボス が出現して、自機を襲ってきます。 今月も、採用本数が多く、紙面の 都合上掲載することができません

る予定です。ご期待ください。 また、先月号で紹介した『RER

でしたが、なるべく早く、掲載す

O-GAS も、次号で掲載する予 定です。もうしばらくお待ちくだ さい。ご期待は裏切りません。



◆ I 面の大ポスと対決/

プリティ PRETTY

POINTS

MSX2/2+ VRAM64K BY RIN

→ 遊び方は41ページにあります



10 ONERRORGOTO170:ONSTOPGOSUB180:STOPON 20 COLOR15,0,0:SCREEN5:FORI=0TO1:SETPAGE Ø,I:CLS:NEXT:SETPAGEØ,Ø:DEFUSR=342 30 SCREENØ: WIDTH40: COLOR15,5: KEYOFF: DEFI NTA-Z:LOCATE12,10:PRINT"マウス:カーソル[1or2]": Z=USR(@):LOCATE12,11:A=VAL(INPUT\$(1)):IF A<10RA>2THEN3@ELSE6@ 40 COPY(Ø,Ø)-(255,211),ØTO(Ø,Ø),1:A\$="": INPUT"[SAVE] FILE NAMER"; A\$: SCREEN5: SETP AGE1,1:BSAVE A\$+".DAT",0,&H69FF,S:GOTO60 50 AS="":INPUT"[LOAD] FILE NAMER"; AS:SCR EEN5:SETPAGE1,1:BLOAD A\$+".DAT",S:GOTO60 60 COLOR15,0,0:SCREEN5,1:SPRITE\$(0)=CHR\$ (255)+"たみクしょぁ◆":SETPAGE1,1:FORI=1T015:CO LOR=(I,7,7,7):NEXT:X=0:M=X:Y=0:N=Y:SETPA GEØ,Ø:COPY(Ø,Ø)-(255,211),1TO(Ø,Ø)70 ON A GOSUB 120,130:PUTSPRITE0,(X,Y),5 ,Ø:IF STRIG(Ø)<>STRIG(1)THEN LINE(X,Y)-(M,N),K+1:K=(K+16)MOD15 80 M=X:N=Y:IF STRIG(3) OR (PEEK(&HFBEC)A ND4) = Ø THEN GOSUB1ØØ

90 Z\$=INKEY\$:IFZ\$=""ORINSTR("CLScls",Z\$) =0THEN GOTO70 ELSE ONINSTR("SLsl",Z\$)GOT O40,50,40,50:CLS:GOTO70

100 COPY(0,0)-(255,211),0TO(0,0),1:K=0:S ETPAGE0,0:PUTSPRITE0,(0,217)

110 K=(K+16)MOD15:COLOR=(K+1,7,4,7):COLO R=(K+1,0,0,0):IFSTRIG(3)OR(PEEK(&HFBEC)A ND4)=0THENFORI=1TO15:COLOR=(I,7,7,7):NEX

T:GOTO70 ELSE110

120 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14):GO
TO140

130 S=STICK(0):V=V+(S>1ANDS<5)*(V<6)-(S>5ANDS<9)*(V>-6):W=W+(S>3ANDS<7)*(W<6)-(S=10RS=20RS=8)*(W>-6):X=X+V:Y=Y+W

140 IFX>254THENX=254ELSEIFX<0THENX=0

150 IFY>210THENY=210ELSEIFY<0THENY=0

160 RETURN

170 IF ERR=56 THENRESUME60

180 ONERRORGOTOS

?リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムには、画面セーブ、ロード時 が入っています。リストを打ちこむときは、行 に打ち間違いがないのを確認したのちに、行のエラーを処理するためにエラー処理ルーチン 10、170、180の3行を除いて打ちこみ、リスト 10、170、180を打ちこんでください。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……矢印の座標/線の終 点用座標

V、W・・・・・・矢印の座標増分 M、N・・・・・・矢印の旧座標/線の 始点用座標

その他の座標

A……コマンド選択用フラグ (1=マウス、2=カーソル) AS……画面ロード、セーブ時 に入力されたファイル名 K……線画の各部分のカラーコ ード

S……スティック入力用 P……マウス入力要求用 Z……USR関数呼び出し用 ZS……キー入力用

プログラム解説

10 エラー発生時の飛び先指定、 CTRL+SOPTキーが押さ れたときの割りこみ先指定およ び許可

20 初期設定 1、USR関数定義(キーバッファクリア)

30 初期設定2、コマンド入力 判定処理

40 画面セーブ処理

50 画面ロード処理

60 初期設定3、スプライトパターン定義、カラーパレット設

定、変数初期設定、ページ] の 画面をページ [に転送する

70 マウスまたはスティック入 カサブを呼び出す、矢印表示、 描画判定処理(トリガー入力)

80 アニメ処理開始判定(トリガー、ESCキー入力)

90 コマンド入力判定(キー入力により、各処理へ飛ぶ)

100~110 アニメ処理、アニメ 終了判定(トリガー入力、ESC キー入力)

120 マウス入力による矢印カーソルの移動計算サブ

130 スティック入力による矢

ロカーソルの移動計算サブ 140~160 矢印カーソルの画面

はみ出し判定処理

170 エラー処理(Bad file nameのみを処理)

180 CTRL+STOPが押 されたときの処理

HO. HO. HO TARU LOI!

プログラマからひとこと 🕦 🥿



春って悲しい季節ですね。なかには、春になって良いことばかりだという人もいるかもしれないけど、すくなくとも、私の場合は違いますね。学校では、卒業や進級で友だちとは別れるし、身のまわりでも、友だちが引越したり、あーあ。さびしくて、さびしくて、ため息ばかりです。

	プロ	コク	ラム引	\$ F	明デ	一方	7 使い方は46ページを見てください	7
111111	IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII	11111111111111111		MINIM		HHIIIIIIIIII		
	10>	46	20>	9	30>	209	40>211	
≣	·5Ø>	4	60>	9	70>	57	80>158	
	90>	20	100>1	51	110>	26	120> 0	
■ '	130>2	219	140>1	24	150>	41	160>198	
	170>	244	1.80>2	52				
		1010101111111	71777111111111111111111111111111111111					

MSX MSX 2/2+ RAM16K

BY 十谷哲ぢ

全 遊び方は42ページにあります

```
20 ' COUNT3 * 1989/2/12 * By Tetsuji •
40 '0000 VISUAL SETTING 00000
50 COLOR15,1,1:KEYOFF:SCREEN1,2,0:WIDTH3
2:DEFINTA-Z:A=RND(-TIME):DIMW$(14):DEFFN
A=-CB*(Q=CA)-(Q=CB)*CA
60 '... SETTING ...
70 LOCATE13,11:PRINT"WAIT!!":FORI=256T07
51:VPOKEI, VPEEK(I) ORVPEEK(I)/2:NEXT
80 FORI=0TO11:READW$(I):NEXT
90 FORI=0TO3:READA,B$:FORJ=0TO31:VPOKEA+
J, VAL ("&H"+MID$(B$, J*2+1,2)):NEXTJ, I
100 VPOKE8195,129:FORI=@TO15:READA:VPOKE
82Ø4+I,A:NEXT
110 FORI=0T053:I=I-(I=8):A$="":READB$:FO
RJ=ØT031:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,J*2
+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
120 '00000 MAIN 00000
130 GOSUB990:GOSUB910:R=11:PLAY"S0M5000T
255L4CDEDEFEFGFGAEEFFEC":FORI=ØTO1:I=(ST
RIG(\emptyset) + STRIG(1)) * (PLAY(\emptyset) = \emptyset) : A = RND(1) * 5:
NEXT
140 VDP(1)=226:X=48:Y=111:XX=197:YY=55:C
A=15:CB=3:CC=7:PA=100:PB=100:T=(11-R)*10
+100:WA=0:W$(12)="UNOKI":W$(13)="TIGER":
GOSUB1010:PLAY"S0M5000T255L805V15DV14DV1
3DV12DV11DV11DV1ØDV9DV8DV7DV6DV5D":FORI=
ØTO9ØØ:NEXT
150 A=-(T>35):ONAGOTO160:ZZ=-(T>20)*2+2:
XX=XX~(XX<195)*ZZ:YY=YY+(YY>59)*ZZ:GOTO2
00
160 E=E+1:ON-(E<23)GOTO170:CB=8:ZZ=6:GOT
0180
170 ZZ = -(T>25) * 2 + 2
180 XX=XX+(X<XX)*ZZ-(X>XX)*ZZ
190 YY=YY+(Y<YY)*ZZ-(Y>YY)*ZZ
200 A=RND(1)*R:ONAGOTO210:GOTO220
21Ø L=-(L=Ø)
22Ø A=RND(1)*9:ONAGOTO23Ø:GOTO24Ø
230 \text{ H1} = -(\text{H1} = 0)
240 A=RND(1)*9:ONAGOTO250:GOTO260
25Ø L1=-(L1=Ø)
260 A=-((((PEEK(&HFBEB)AND4)=00RSTRIG(3)
))ANDX<43ANDY>104ANDY<120)-(T<41ANDXX>19
4ANDYY<60)*2:ONAGOTO270,280:GOTO290
27Ø P=4:X1=34:Y1=111:S=1Ø-(CA=1Ø)*5:U=9:
V=300:GOSUB960:X1=42:U=10:GOSUB960:X1=42
:U=0:GOSUB960:P=2:S=CA:U=10:GOSUB960:X1=
34:U=9:GOSUB960:X1=26:U=0:GOSUB960:CA=10
-(CA=10)*5:SWAPPA,PB:SWAPW$(12),W$(13):X
=42:Y=111:GOSUB1040:GOT0290
280 P=5:X1=207:Y1=55:S=CC:U=10:V=300:GOS
UB960:X1=202:U=9:GOSUB960:X1=197:U=4:GOS
UB960:P=3:S=CB:U=9:GOSUB960:X1=202:U=10:
GOSUB960:X1=207:U=4:GOSUB960:SWAPCB,CC:T
=(11-R)*10+100:XX=197:YY=55
290 Z=-(PA>20)*2+2:ST=STICK(0)ORSTICK(1)
```

```
320 H=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):MA=-(X>XX):K
=-(K=\emptyset):MB=-(MA=\emptyset)
330 H2=H2+1:A=-(H2=3):ONAGOTO340:GOTO350
340 PB=PB-(PB<100):H2=0:LOCATE22,20:PRIN
TUSING"###"; PB
350 PUTSPRITE2, (X,Y), CA, MA*4+H*2+K
360 PUTSPRITE3,(XX,YY),CB,MB*4+L*2+K
370 PUTSPRITE4,(26,111),10-(CA=10)*5,H1*
2 + 1
380 PUTSPRITE5, (212,55), CC, L1*2+5
390 A=-(XX-8<XANDXX+8>XANDYY-3<YANDYY+3>
Y):ONAGOTO4ØØ:GOTO15Ø
400 A=(X>XX)-(X<=XX):XX=X+A*6:PUTSPRITE3
,(XX,YY),CB,MB*4+L*2+K
410 IFH=LORCB=8THENO=RND(1)*12:CB=3-(CC=
3)*4:Q=CB:FORI=ØTO5ØØ:NEXTI:GOTO48Ø
42Ø '●●●● WAZA エラヒ* ●●●●
430 O=0:Q=CA
440 LOCATE9, 10: PRINT W$(0)
450 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENA=A+1:ON-(A>
150)GOTO880:GOTO450
460 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENO=0+1:0=0+(0
=12)*12ELSEIF(PEEK(&HFBEB)AND4)=ØORSTRIG
(3) THEN48ØELSEA=A+1:ON-(A>15Ø) GOTO88Ø:GO
T0460
470 GOTO 440
480 GOSUB930:GOSUB920:VDP(1)=227
490 LOCATE 10,7:PRINT "*
                                   1 "
500 LOCATE 10,8:PRINT "I
                                   | "
510 LOCATE 10,9:PRINT "1
520 LOCATE 9,10:PRINT "bl
                                    1 b"
53Ø LOCATE 10,11:PRINT "|
540 LOCATE 10,12:PRINT "1
550 LOCATE 10,13:PRINT "{ >>>>>>>>>
570 LOCATE 10,15:PRINT; "1bbbbbbbbbbb"
580 LOCATE 10,16:PRINT "[bbbbbbbbbbb"
590 LOCATE 10,17:PRINT "*
600 ONOGOTO630,640,650,660,670,680,690,7
00,710,720,730
610 '0000 WAZA 00000
620 FORI=0T03:P=0:X1=56:Y1=48:S=Q:U=11:P
1=1:X2=56:Y2=48:S1=FNA:U1=12:V=400:GOSUB
970:U=13:U1=14:GOSUB970:NEXTI:P=5:X1=-1:
S=Ø:GOSUB94Ø:GOTO75Ø
630 FORI=0T03:P=0:X1=52;Y1=48:S=Q:U=15:P
1=1:X2=60:Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=300:GOSUB
970:U=17:V=150:GOSUB970:U1=18:GOSUB970:N
EXTI:P=0:X1=-2:S=10:GOSUB940:GOTO750
640 FORI=0T03:P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=19:P
1=1:X2=60:Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=300:GOSUB
970:U=20:V=150:GOSUB970:U1=18:GOSUB970:N
EXTI: P=0:X1=-3:S=10:GOSUB940:GOTO750
```

300 IFSTTHENX=X+(ST>5)*(ST<9)*(X>42)*Z-(

310 Y=Y-((ST<3)+(ST=8))*(Y>52)*Z-(ST>3)*

ST>1)*(ST<5)*(X<197)*Z ELSE32Ø

(ST<7)*(Y<123)*z

```
650 P=0:X1=49:Y1=48:S=Q:U=21:P1=1:X2=61:
Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=500:GOSUB970:X1=50:
U=22:U1=16:GOSUB970:X1=51:U=23:GOSUB970:
U1=18:V=900:GOSUB970:X1=49:U=24:U1=25:GO
SUB970:P=-1:X1=-5:S=8:GOSUB940:GOTO750
660 P=0:X1=58:Y1=48:S=Q:U=26:P1=1:X2=65:
Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=900:GOSUB970:U=27:X
2=50:U1=28:V=400:GOSUB970:X2=48:U1=25:V=
1200:GOSUB970:P=-1:X1=-5:S=12:GOSUB940:G
OT0750
670 P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=21:P1=1:X2=61:
Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=500:GOSUB970:X1=53:
Y1=47:U=29:GOSUB970:X1=54:Y1=46:U=30:V=1
50:GOSUB970:U1=18:GOSUB970:X2=64:U1=25:V
=400:GOSUB970:X1=52:Y1=48:U=15:V=600:GOS
UB970:P=-1:X1=-7:S=7:GOSUB940:GOTO750
680 P=1:X1=52:Y1=48:S=Q:U=21:P1=0:X2=61:
Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=500:GOSUB970:X1=53:
Y1=47:U=22:GOSUB970:X1=54:Y1=45:U=31:V=1
50:GOSUB970:U1=21:V=800:GOSUB970:X1=52:Y
1=48:U=24:U1=25:GOSUB970:P=-2:X1=-9:S=6:
GOSUB940:GOTO750
690 P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=32:P1=1:X2=61:
Y2=52:S1=FNA:U1=33:V=500:GOSUB970:X2=58:
Y2=51:U1=34:GOSUB970:X2=56:Y2=46:U1=21:V
=600:GOSUB970:X2=61:Y2=48:U1=25:GOSUB970
:P=0:X1=-10:S=5:GOSUB940:GOTO750
700 IFWA<20ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=52:
Y1=48:S=Q:U=26:P1=1:X2=59:Y2=48:S1=FNA:U
1=16:V=700:GOSUB970:P=1:P1=0:U=35:X2=50:
Y2=45:U1=28:GOSUB970:P=0:P1=1:U=36:Y2=48
:U1=37:V=1000:GOSUB970:P=-1:X1=-15:S=-10
:GOSUB940:GOTO750
710 IFWA<30ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=52:
Y1=48:S=Q:U=9:P1=1:X2=59:Y2=48:S1=FNA:U1
=38:V=900:GOSUB970:U=39:X2=49:Y2=46:U1=2
8:GOSUB970:U=40:X2=52:Y2=48:U1=41:GOSUB9
70:P=-3:X1=-20:S=-15:GOSUB940:GOTO750
720 IFWA<40ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=63:
Y1=48:S=Q:U=42:P1=1:X2=73:Y2=48:S1=FNA:U
1=43:V=900:GOSUB970:U=44:X2=58:Y2=36:U1=
28:GOSUB970:U=24:X1=57:X2=45:Y2=48:U1=25
:GOSUB970:P=-5:X1=-27:S=-20:GOSUB940:GOT
0750
730 IFWA<50ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=61:
Y1=48:S=Q:U=45:P1=1:X2=68:Y2=48:S1=FNA:U
1=9:V=900:GOSUB970:U=46:X2=59:Y2=45:U1=4
7:GOSUB970:U=24-((PA<33ANDQ<8)OR(T<33AND
Q>9))*24:X1=58:X2=51:Y2=48:U1=49:GOSUB97
Ø:P=-7:X1=-32:S=-25:GOSUB940:GOTO750
740 '0000 COUNT 00000
750 P=0:A=-((PA>0ANDQ<8)OR(T>0ANDQ>9))-(
((PA=@ANDQ<8)OR(T<1ANDQ>9))ANDO=11)*2:ON
AGOT0880,770
760 P=1:X1=55:Y1=48:S=Q:U=21:P1=0:X2=55:
Y2=48:S1=FNA:U1=25:V=600:GOSUB970:P=0:P1
=1:U=35:Y1=44:GOSUB970:U=50:V=300:GOSUB9
70:Y1=48:GOSUB970:P=0
770 PLAY"SØM5ØØV15DV13D":FORI=ØTO1Ø:FORJ
=2T015:PUTSPRITE2,(110,60),J,51+P:NEXTJ,
I:IFP=2THEN820
780 A=RND(1)*5:IFA>0THENP=P+1:GOTO770
790 A=-(O=11):ONAGOTO800:P=0:X1=60:Y1=44
:Y2=47:V=300:GOSUB970:X1=65:Y1=48:Y2=48:
V=1200:GOSUB970:IFQ>9THENT=10:GOTO880:EL
SEPA=10:GOTO880
```

```
970:IFQ>9THENT=10:GOTO880ELSEPA=10:GOTO8
80
810 '0000 WIN? 0000
820 GOSUB920:FORI=0TO5:P=0:X1=55:Y1=48:S
=Q:U=21:P1=1:X2=55:Y2=48:U1=25:V=500:GOS
UB970:U=35:V=500:GOSUB970:NEXTI:GOSUB910
:GOSUB930:CLS
830 IFR=2ANDQ>9THENLOCATE10,10:PRINT" C
HAMPION!! ":PLAY"S@M5@@@T255L8CDEFCDEFC
DEFGGR16FGR16FGGG":GOTO860
840 IFQ>9THENLOCATE12,10:PRINT"-NEXT!!-"
:FORJ=11TO RSTEP-1:LOCATE11-R+J,12:PRINT
"":NEXT:PLAY"SØM5ØØØT255L8DDR16EEEEDDR
16DDR16EEEEEDDR16CDR16CDCD":FORJ=ØT04ØØØ
:NEXTJ:R=R-1:GOTO140
850 LOCATE14,10:PRINT"-END-":PLAY"SØM500
ØT255L4GFEDGFEDGFEDCDC"
860 FORJ=-1TO0:J=PLAY(0):NEXT:LOCATE12,1
6:PRINT"-HIT SPC-":FORJ=@TO1:J=-(STRIG(@
)ORSTRIG(1)):NEXT:GOTO130
   880 GOSUB930
890 VDP(1)=226:X=X-(X>XXANDX<185)*12+(X<
=XXANDX>54)*12:XX=XX-(XX>=XANDXX<185)*12
+(XX<XANDXX>54)*12:E=0:YY=Y:GOSUB1010:GO
SUB1040:GOSUB910:IFO=4THENSWAPX,XX:SWAPM
A, MB: GOTO35@ELSE35@
900 '0000 SUB 00000
910 FORJ=0TO13:SOUNDJ, VAL (MID$ ("00000000
ØØØØØØ4215ØØ16ØØ64ØØ", J*2+1,2)):NEXT:RET
920 FORJ=0T013:SOUNDJ, VAL (MID$ ("00000000
00003114001616007014", J*2+1,2)):NEXT:RET
URN
930 FORJ=0T05:PUTSPRITEJ,(0,209):NEXT:RE
TURN
940 IFQ=100RQ=15THENPA=PA+P:T=T+X1:WA=WA
+S:PA=PA+(PA>100)*(PA-100):WA=WA+(WA>100
)*(WA-100):PA=PA+(PA<0)*PA:RETURN
950 PA=PA+X1:T=T+P:PA=PA+(PA<0)*PA:RETUR
N
960 PUTSPRITEP, (X1,Y1),S,U:GOTO980
970 PUTSPRITEP,(X1*2,Y1*2),S,U:PUTSPRITE
P1, (X2*2, Y2*2), S1, U1
980 FORJ=0TOV+100:NEXTJ:RETURN
99Ø CLS:A$=" *** ":B$=" ●
                             •":C$="
   ":PRINTA$+A$+B$" "B$" 22222 "B$+B$+B$
  •• "B$" "C$" "B$+B$" • • "B$" "C$" "B
$+B$"
      • •"B$"
                 "B$+B$+B$" • •• "C$+A$
+A$+A$" "B$+C$
1000 FORI=0TO6:LOCATE12,8+I:PRINTMID$("
   bbbb.
              hh.
                      b bbbbbb",ABS(I-3)
*8+1,8):NEXT:LOCATE11,17:PRINT"-HIT [SPC
J-":LOCATE21,21:PRINT"BY TETSUJI":RETURN
1010 CLS:A$="c":B$="o":FORI=0TO2:FORJ=0T
O15:PRINTAS+B$;:NEXT:SWAPA$,B$:NEXT:PRIN
TSTRING$(32,112)SPC(12)"ROUND"12-R
1020 LOCATE5,6:PRINT"m"STRING$(20,169)"m
"SPC(10)"n"STRING$(20,170)"n":FORI=0T07:
LOCATE5,8+1:PRINT"•"+STRING$(20,98)+"•":
NEXT:A$="
              p"
1030 PRINTSPC(5)""STRING$(20,134)"""SPC
(10) "a"STRING$(20,135) "a"SPC(10)STRING$(
22,172):FORI=ØTO1:PRINTA$A$"+ "A$"+"A$$P
C(5);:NEXT:PRINTSPC(5)STRING$(22,172):LO
CATE 15, 19: PRINT" +%": LOCATE 18, 20: PRINT"%"
```

800 P=0:X1=58:S=Q:U=24:U1=24:V=900:GOSUB

1040 LOCATE6, 19: PRINTW\$ (12): LOCATE21, 19: PRINTW\$(13):LOCATE14,20:PRINTUSING"###": WA:LOCATE7,20:PRINTUSING"###";PA:LOCATE2 2,20:PRINTUSING"###";PB:RETURN 'COCCO WAZA DATA COCCO 1050 ナックルハ°ンチ ヘットペロック 1060 DATA 小未 ,小木 チョッフ。 小士 ,小ォ ト^ヘロッフ[・]キック ,小木 ホペテペイス ラム ・中ォーローリンク ツハ シト・中ォー エンスペイキペリ ,中ォ ラリアート ・大ォ ハ[™]ックフ[™]リーカー ,大ォ ハ[°] イルト[™]ライハ[™]ー, 大ォーフ トレーンハ スター・ナオーハ ックト ロッフ ・ 1070 '---- CHR DATA ----1080 DATA 768,3C7EDFBF9FBF9FBF9FBF9F 1090 DATA 872,3C42FFBFA7A7A7A7E7E7E7E7E7 E7E76643434367ØØC2C2C2FF22222222222FF 1100 DATA 1064,E7E7E7E7E7E7E7E7FFFFFFFF ØFFFFFFØØFFFFFØØFFFFFFEBEBE5C7C1Ø28DE 1110 DATA 1352,000000000FF0000000FF000000F FØØØØØØ44EF446F41CA44DBAAFFAAFFAAFFAAFF 1120 DATA 37,40,113,241,88,161,241,241,1 29,129,129,129,129,129,129 1130 '0000 SP DATA 0000 1140 DATA 060F0F06040F0F0F0E06060C0D1C18 1C1Ø2858BØ6ØCØØØØØØØØØØØØØØØØ 1150 DATA 060F0F06040F0F0F0E04060A0B090D ØD102858B060C00000000000000000008080C0 1160 DATA 060F0F06040E090A0B04060C0D1C18 1170 DATA 060F0F06040E090A0B04060A0B090D 1180 DATA 08141A0D06030000000000001030706 ØE60F0F06020F0F0F070606030B0381838 1190 DATA 08141A0D060300000000000000000101 0360F0F06020F0F0F070206050D090B0B0 1200 DATA 0000000000000000030C0700000000101 0360F0F06020709050D0206050D090B0B0 1210 DATA 000000000000000030C070001030706 ØE6ØFØFØ6Ø2Ø7Ø9Ø5ØDØ2Ø6Ø3ØBØ381838 1220 DATA 00000000000010307070F0E1C191038 3C0000183C3C9840607038148CC0C06078 1230 DATA 0000183c3c1902060E1c2831030306 1E00000000000080C0E0E0F0703898081C3C 1240 DATA ØC1E1EØCØ4ØF37667636Ø1ØA1A1B33 7B000000000000008040404080000000000080 1250 DATA 00000000000000000101010000101040C 040000000000000040B0B88C088040603070 1260 DATA ØC1E1EØCØ4ØF17323E1EØ1ØA1A1B33 1270 DATA 00000000000000000101010000101040C 044A208A00210440A29098089840607070 1280 DATA 010303010103030303010101030303 0380C0C08000B0B0B06050D080207038189C 1290 DATA 01030301000101050D080002030306 9E8ØCØCØ8Ø8ØCØ4ØAØAØAØ8Ø4Ø6Ø6Ø3Ø7Ø 1300 DATA 01030301010303030303010103030706 Ø78ØCØCØ8Ø12FFFFCØDØDØ8Ø2Ø7Ø38181C 1310 DATA 00000000000000102060C0800020307 ØE9ØØ56ØF2F46Ø62CØAØBØDØD86Ø6Ø7Ø38 1320 DATA 010303010103020203010101030303 0388D8C88818D0C07030C080207038189C 1330 DATA 010303010103020203010107060E0C ØE81C7C68C38DØCØ7Ø3ØCØ8Ø2Ø7Ø38181C 1340 DATA 0000000103030103030B1B11060E0C 1C000000080C0C080C0C0D0D88860703038 1350 DATA 00000C1E1E0D030305060606040000 ØØ4Ø6Ø6ØCØCØ8ØCØBCBCDC6Ø6Ø7Ø3818ØØ

1360 DATA 00000C0C63EFFF690E0703000000000 00000000017FFEC1FF7F0000000000000000 1370 DATA 000000000000000000000000000000334C79 F70000000000000000000000103078EF8F0C0 1380 DATA 00000000000000000000000000000183FF 1390 DATA 00010303010103030303030101030306 070080C0CC9830E0C08080A0B010406070 1400 DATA 00010333190C07030101050D080206 ØEØØ8ØCØCØ8Ø8ØCØCØCØCØ8Ø8ØCØCØ6ØEØ 008C0C88D8D8984060707030BCA470F0A0 1420 DATA 060F0F0602071616030C1938000000 1430 DATA 060F0F0602071B1B030D1C00000000 1800000000000000000D7DF000E0E00000000 1450 DATA 060F0F06041F3F6ECECE060A1B3333 3B0000060E3CF8C0000000000000000000000 1460 DATA 010301070902060C00000000000000000 1470 DATA 010301000305050206060E000000000 0080C08000C0A01040C06000000000000000 1480 DATA 000000001030301000B1B1D0D020606 ØEØØØØ1ØB8D8D8983ØFØCØCØØØCØ6Ø6Ø7Ø 1490 DATA 000000010303010001020602000406 ØEØØØØØØ8ØCØCØ8ØØØ8ØØØØØØØØØCØCØØØCØ 400000000000000000000ED8E6EF6F36180C 1520 DATA 183C3C1810383F3F38383818181818 1530 DATA 00000000000183C3C18103F3F38381C 1540 DATA 000003030303030303030000010203 3700000000183CBCD8C0663F1800000000 1560 DATA 0000000000000005EDF0F0319191101 1570 DATA 060F0F06040F0F0F0F060606060606 1580 DATA 00000000000000010302060706050C1C 3800000060F0F06080C0FC3E0080C0C0E0 1590 DATA 00000000000C0C0E0605337B78300000 1600 DATA 00000030182C340B0464F4F0600000 0000000000000000001CFF3B80D0702000000 1610 DATA 0000000000000000000001E3D63450E0E 04000000000000000000000000E0F89C060607 1620 DATA 000000000382C06787F47010106092F 1640 DATA FF8083878F83838383838F8F80FF40 3FFC060505050505050505C5C505FD03FF 1650 DATA FF80878F98988081878C9F9F80FF40 3FFCØ6C5E5353565C5Ø535F5F5Ø5FDØ3FF 1660 DATA FF80878F9898818180989F8780FF40 3FFCØ6C5E53535F5E53535F5C5Ø5FDØ3FF

変数の意味

スプライト座標

X、Y……リングにいる味方レ スラーの座標

Z……リングにいる味方レスラーの座標増分

XX、YY……リングにいる敵 レスラーの座標

ZZ……リングにいる敵レスラ 一の座標増分

X1、X2、Y1、Y2……ア ニメーション時のレスラーの座 標(X1は技をかけられた側の ダメージ用にも使用)

その他の変数

A、A\$、B\$、C\$……汎用 CA……リングにいる味方レス ラーの色

CB、CC……敵レスラーの色 (CB=リング上、CC=リング 外)

色(ユーザー定義関数)

H、H] ······· 味方レスラーの手 の動き用

H2······リング外の味方レスラーの体力回復用カウンタ

1、 」……ループ用

K……レスラーの足の動き用

MA······味方レスラーの向き

MB······敵レスラーの向き

□……技の番号

P、P1……アニメーション時のスプライト面指定用(Pは技をかけた側の体力増減用およびカウントにも使用)

PA、PB·······味方レスラーの 体力

○……技をかけた側の色

P····・ラウンド

S……アニメーション時に技をかける側の色/技%増分

S] ······アニメーション時に技 をかけられる側の色

ST······スティック入力用

T······敵レスラーの体力

U、U 1······アニメーション用のスプライトパターン番号

V······アニメーション表示時の ウエイト用

WA······技%の現在の値

W\$(n)……表示用文字データ (n=0~11:技の名前、n= 12、13:味方レスラーの名前)

プログラム解説

10~40 REM文

50 初期設定、乱数初期化、配列変数定義、ユーザー定義関数 定義

60 REM文

70 太文字処理

80 技のレベルと技の名前用データ読みこみ

90 キャラクタパターン定義

100 キャラクタの色設定

|| 10 スプライトパターン定義

120 REM文

130 効果音、トリガー入力処理 (ゲームスタート)

140 変数設定、効果音

150~250 敵移動処理

260 タッチしたかの入力判定 処理

270 味方のタッチ処理

280 敵のタッチ処理

290~320 味方レスラー移動処 理

330~340 リング外にいる味方 レスラーの体力回復処理

350~380 レスラーの表示

390~410 敵との接触処理、敵が技をかけるかの判定処理

420 REM文

430~470 自分レスラーの技の 選択入力判定処理

480~590 アニメーション用ウ

インドウ表示

600 各技の処理へ飛ぶ

610 REM文

620~730 各技のアニメーション処理

740 REM文

750 フォールに入るかどうか の判定、ジャーマンスープレッ クスホールドの判定

760~780 フォール処理

790~800 フォールを返したと きのアニメーション処理

810 REM文

B2D 勝ったときのアニメーション処理

830 オールクリア処理

840 勝ち進んだときの処理

850 負けたときの処理

860 リプレイ処理

870 REM文

880~890 アニメーション画面 からメイン画面にもどる処理

9M REM文

9IN PSG設定サブ

920 歓声の効果音サブ

930 スプライト消去サブ

940~950 技をかけたあとの処 理サブ

960~980 各アニメーション用 のスプライト表示サブ

990~1000 タイトル表示サブ

1010~1040 リング表示サブ

1050 REM文

1060 技の名前用データ(行80 で読みこみ)

1070 REM文

1080~1110 キャラクタパター ンデータ(行90で読みこみ)

1120 キャラクタの色データ (行)00で読みこみ)

1130 REM文

1140~1660 スプライトパター ンデータ(行110で読みこみ)

プログラマからひとこと 18日かけて作



土谷哲ぢです。私は大儀(たいぎ)がり屋なので、なかなか長いプログラムを作る気にはならないのだが、18日かけて作った。でも、もう専門学校生ということで、大儀、などといって自分自身をたたき直そうと思う……。でも大儀なのでや一めたつ。

♪♪プログラム確認用データ 使い方は46ページを見てください

			21 1111 1111111111111111111111111111111					
	10> 77	20>163	30> 77	40>122	850> 74	860> 63	870> 92	880>155 920> 58 960>216 1000>143 1040>103 1100>143 1100>143 1100>143 1100>143 1100>143 1100>143 1100>143 1100>143 1100>143 1100>140 1100>140 1100>140 1100>140 1100>140 1100>140 1100>140 1100 110
	50> 24 90> 52	60>197 100> 32	70>110 110>219	80>125 120>154	890> 45 930> 62	900>131	910>248 950>168	920> 58 960>216
	130> 36	140>234	150>165	160>237	970> 99	980>245	990>213	1000>143
≣	170> 87	180>240	190> 43	200> 68	1010> 95	1020> 72	1030> 11	1040>109
≣	218> 44	228>248	230>151	240>131	1050> 69	1060>232	1070> 53	1080> 46
≡	250>175	260>204	270>238	280>215	1090>146	1100>102	1110>244	1120>103
	290> 22 330>135	300>102 340>158	310> 76 350> 19	320>234 360> 3	1130>205 1170> 63	1140>252 1180>228	1150> 72 1190>157	1160>227 1200> 35
≣	370> 61	380>116	390>254	400>254	1210> 94	1220>121	1230>126	1240>218
≣	410>112	420> 6	430>125	440> 7	1250>153	1260>111	1270>237	1280> 71
	450>242	460>173	470>152	480>195	1298>118	1300> 11	1310>110	1326> 9
≣	498> 4	500> 74	510> 75	520> 14	1330> 4	1340>179	1350>182	1360> 88
	530> 74	540> 76	550> 52	560>108	1370>210	1380> 37	1390>130	1400>109
≣	570> 62 610>219	586> 64 626>189	590>247 630>213	689> 94 648> 19	1410> 93 1452>161	1420>205 1460> 39	1430>226 1470>227	1440>128 1480>113
≡	650>169	660>115	670>227	680>105	1490>190	1500> 26	1510>125	1520>238
	698>181	700>183	710>202	720> 67	1530>231	1540> 26	1550>174	1560> 60
	730> 73	740>157	750> 12	760>222	1570>230	1580>255	1590>243	1600> 5
	770>203	780> 85	790>161	800> 53	1610> 48	1620> 42	1630> 19	1640>249
	810>167	820>229	830>225	840> 59	1650>251	1660>177		
	1118111111111111111111111111111							

グラフィックキャラクタ

VRAMで遊ぼうとすると、 キャラクタコードについてなん だかサギにかけられているよう な気になることがある。

VRAMでは、①から31という数値は、「月」から「小」までのグラフィックキャラクタ(ここでは●や♡などは含まない)を指しているのだ。

VRAMを利用した全文字表示 たとえば、SCREEN 1 にし ておいて、

FOR $I=\emptyset$ TO 25 5:VPOKE &H18 \emptyset \emptyset +I, I:NEXT を実行してみよう。ほんとうに 打ちこんでリターンキーを押し てみてほしい。

これは、SCREEN 1 のパターン名称テーブルに直接数値を書きこむプログラムだ。パターン名称テーブルとは、画面表示と1対1に対応したVRAMの領域で、そこに書きこまれた数値に応じて画面に文字が表示される。

このプログラムを実行すると、空白からはじまって「月火水木 金土日年円時分秒……×大中 小」の順にいわゆるグラフィックキャラクタが表示され、また空白のあと、「/」などの記号、そして「図123……」の数字といくつかの記号のあと、アルファベットやかなが画面の上3分の1のスペースにびっしり表示されていく。

とくに「/」に注目して見ると、この文字は34番目に表示されている。ということは、「は D からはじまっているので、「が33のときに表示された文字だということになる。ところで、「/」のキャラクタコードは33だからVPOKEの第2パラメータに書きこまれている「という数値はどうやらキャラクタコードであるらしいことがわかる。以降も順々に見ていくと、キャラクタコード表にぴったり一致した順で表示されているのだから、



毎日毎日、糸コンニャクのもつれをほどいて る。月火水木金土日、これがわたしの1週間。



もうますますキャラクタコードにちがいない。

すると、「月」のキャラクタコードは1、「秒」のキャラクタコードは12(16進数で&HØO)になるはずだが……。

「秒」とCLSの奇妙な関係

だが、ふつうのキャラクタコード表の 0 から31までには、「コントロールコード」としか書かれていない。すると、あのグラフィックキャラクタはコントロールコードなのだろうかと、わけのわからない気持ちになってしまう。もちろん、グラフィックキャラクタは、コントロールコードなんかではない。

そこで、ふたたび実験してみよう。いい例がキャラクタコード12だ。

PRINT CHR\$(12) を実行してみると、はたして「秒」が表示されるだろうか。

もちろん、そんなものは表示されず、画面がいきなりクリアされて、「Ok」マークとカーソルが画面の上のほうに表示されるだけだ。つまり、OLSされてしまった。さすがにコントロールコードというだけあって、なんだかコントロールしているなあと感心してしまう。

では、もう1つの実験。さっ きの応用で、SCREEN1で あることを確認しておいて、 VPOKE &H18ØF,1

を実行してみよう。これは、画面の最上行中央付近の場所に対応したパターン名称テーブルのアドレスに数値12を書きこむという命令なのだが、今度はちゃんと「秒」が表示される。

以上のことを、今度は32以上 の数値で試してみよう。たとえ ば、65(「A」のキャラクタコー ド)で試してみると、どちらをやっても「A」が表示される。これは32以上ならすべて同じ。少なくとも32以上の場合は、パターン名称テーブルに書きこまれる数値はキャラクタコードと同じなのだ。

心は糸コンニャクのごとし

では、なぜ、0から31だけ妙 なことになっているのか。じつ は、うまい説明がない。むかし、 アメリカで、キャラクタコード ⋂から31まではコントロールコ ードにしようと決められて以来、 この部分はコントロールコード の指定席になっているのだが、 VRAMではその指定席が必要 ないため、グラフィックキャラ クタを割りこませたということ だろう。ちなみに、パターン名 称テーブルに書きこまれる数値 のことを正式には「パターン番 号」と呼ぶようだが、同時に「キ ャラクタコード」と呼ぶことも あるので、そのへんはたいへん 糸コンニャクである。

もうひとつちなみに、グラフィックキャラクタのキャラクタ コードを 0 から31だという、いい方もある。そのように説明しているマニュアルもあるのだ。 ただし、PRINT文で表示する場合は、特別に、

PRINT CHR\$(1)+C HR\$(X+64)

というややこしい書式にすると 決められている(Xはグラフィ ックキャラクタのキャラクタコ ード)。たとえば、「秒」を表示し たいのなら、

PRINT CHR\$(1)+C HR\$(12+64)

とすれば、みごとに「秒」が表示されるのだ。最近のメジャーなマニュアルでは、グラフィックキャラクタのコードは&H4Ø~&H5F(10進数64~95)で、PRINT文で表示するときはグラフィックヘッダCHR \$(1)を付けるという説明になっているようだが、まあようするに同じことなんだよねえ。

やっぱり糸コンニャクだなあ。

fa tempo

フォーラム塾長 よっちゃん

第6回

しかし消費税はひどい。論議 はいろいろございましょうが ともかくめんどうだしポケッ トはじゃらじゃらだ。それに 便乗値上げがここぞとばかり に横行。買い物するのが嫌い になりそうなこの頃です。

規定部門:今月のお題「やわらか」」

すっかり暖かくなって眠い今日この頃、昼間ひなたぼっこしながらうとうとしていると (事体がとろけてしまいそうです……なんてふ やけたことをいってないで、今月もびしっと いくぞ、びしっと。

今月のお題は「やわらかい」。この形容詞を いかに諸君が料理してくれるかが楽しみだっ たのだが、結果は並みの中というところ。

新潟県・遠藤正樹『ばね』

10 FORJ=14TOØSTEP-1:FORI=255T O1STEP-15:SOUND8,J:SOUND0,I:N EXTI,J

まずは新潟県の遠藤クン(M)の『ばね』です。 「ビヨヨヨヨーン」というばねのはじける音がなかなかよくできている。これがやわらかい音かときかれると、ちょっとすれずれ。ちなみに、このばねの音をちょっと工夫すると鉄腕アトムの足音になるぞ。

そうですね、リクエストが多ければ手塚治 虫特集を企画してみましょうか。

群馬県・野田伸市『そこの彼女』

10 PLAY"T120L8S9M234504EA-A-9 A-10F9A+1"

次は群馬県の野田クン(M)の「そこの彼女」。 いや、絶対来ると予想した作品ですが野田クンのものがいちばんなさけない「トホホホ」ものだったのでサイヨーにふみきった。ほとんどなんの工夫もない」行プログラム、究極のコンセプチュアル・アートといえるでしょう。いえないいえない。

兵庫県・TAIKI『すず虫の合唱』

10 PLAY"V1507L4S14M100CDEFEDC R4EFGAGFER4CR4CR4CR4CR4L16CR1 6CR16DR16DR16ER16ER16FR16FR16 L8ER8DR8CR8"

兵庫県のTAIKIクン(M)の作品は「すず虫の合唱」。きれいだな。エンベロープものです。S14としてエンベロープを14番の三角波(下図参照)に設定し、周期を100(M 1 0 0)と速めに設定することによって、虫の音に似せています。これは覚えておくべきテクニックなので、ここでリストのSやMの値をいろいろ変えてどうなるかを聴いてみましょう。

エンベローブ形状 S14

音の大きさ

Sを14のままにして、Mをまず800にしてみます。トレモロ(音量の変化)のスピードがぐっと遅くなります。次に、Mを50、20、10、4、3、2、1と変えていくと、エンペロープの変化スピードが速すぎてそれ自体で発振してしまい、へんな音になります。同じようなMの値の変化をS8やS12についてもやってみるとおもしろい。

兵庫県・てつくんレ『風船をふくらます音』

10 FORI=0T013:READA:SOUNDI,A: NEXT:DATA,,,,,,56,13,16,16,, 8,9

20 FORI=1T05:SOUND7,56:FORJ=0 T0800:NEXT:SOUND7,49:FORJ=0T0

30 SOUND6,20:SOUND7,7:SOUND8, 16:SOUND13,9

兵庫県は鳴門ほうれん草Romiを生み出したことに代表されるように、優秀な作家を輩出している。今回もRomiを含め3人が採用されている。この民度の高さには何か理由があるのだろうか……。

さて、てっくんレクン(M)の「風船をふくらます音」はアイデアがいいですね。フーフー息を吹きこんでいるうちに最後にパンとはじけてしまう、というストーリー。行20「FOR I=1TO5」の5を変えると、息を吹きこむ回数が変わります。

福島県・MOS. 薄井『わかりやすいかしらん』

10 SCREEN1:COLOR15,1,1

20 SOUND7,56:FORI=0T0255:SOUN

DØ,I:SOUND8,16:SOUND12,50:SOU ND13,0:NEXT:FORR=0T0999:NEXT

30 IFA=1THEN60

40 FORI=15TO0STEP-1:PLAY"T255 V=I:05C32O6F16","T255R64.V=I;

03G3204D16":NEXT

50 PRINT"やわらかい":A=1:FORR=0TO2

500:NEXT:GOTO20

60 SOUND6,25:SOUND7,23:SOUND8,80:SOUND12,30:SOUND13,0:PRIN

T"かたい.."

もはや常連、福島県のMOS. 薄井(MSX 2+)の作品はやわらかい、かたいを正面から とらえ、比較した作品。物体が自由落下し、 衝突した時に下が固いか柔らかいかで音が違 うという啓蒙的なプログラムだ。

さて、MOS. 薄井はこれでめでたく称号 MSX2+を獲得した。そーゆーわけで、新 しい称号を与えるぞ。それは、「マイケルMO S. 薄井」である。次号もガンバルように。

さて、この「今月のお題」のコーナーではお 題にそくしたイラストも募集することにしま した。力作を待つ(モノクロに限定)。



自由部門:題と国面で説得力を持った作品多し

今月の自由部門は、小粒の作品がそろって しまいました。全体的な傾向としては、音の クオリティよりも題のアイデアや画面表示に よって採用基準をすりぬけたものが目立ちま す。うーん、まあいいか。

神奈川県・大塚康正 「古池や、かわず飛びこむ水の音」※

10 FOR I=1 TO 4:SET8EEP I,4:8
EEP :NEXT

神奈川県の大塚クン(MS)は、初登場にして2作品採用されたラッキーマン。 1 作目の「古池や……」はアイデア賞です。プログラムの中身は、MSX2のSETBEEP命令を利用して4つのビープ音を順番に鳴らしているだけ。でも、そのつもりで聴くと、確かに蛙がポチャンと池に飛びこむ音に聞こえます。

神奈川県・大塚康正『中華街の爆竹』

- 10 FOR A=0 TO 200
- 20 I=RND(1) : IF I>.81 THEN EL
- SE 20

-(A)

- 30 SOUND 7,7:SOUND 6,12
- 40 SOUND 8,16:SOUND13,1
- 50 SOUND 12,12:NEXT

大塚クンの第2作は、爆竹のシミュレーション。横浜の中華街に遊びにいったことがありますが、音がそっくりです。プログラムのミソは、行20でうまくRND関数を使って音の出るタイミングを調整しているところ。これで爆竹のはじける感じがでている。

千葉県・Dragon「ポップコーン」

10 A\$="SM100CCCR32CC":PLAY"L8
"+A\$:PLAY"L16"+A\$, "R64L16"+A\$
20 FOR I=0TO 50:PLAY "L32"+A\$, "L32R64"+A\$:NEXT I:PLAY "L8"
+A\$

これもはじけもの。千葉県のDragonクン(M)の「ポップコーン」はその名のとおりの料理状況をしめしています。こちらはRND関数は使っていず、ゆっくり音が出始め、あとは周期的に50回同じ音が出るようになっています。うむ、しかしそっくりだなあ。

愛知県・WHITE『宇宙人の会話』

- 10 SOUND 7,56:SOUND 1,0
- 20 SOUND 3,0:SOUND 5,0
- 30 SOUND 9,16:SOUND 8,16
- 40 SOUND 10,16:SOUND 12,10
- 50 SOUND 0,255-RND(1)*255
- 60 SOUND 0,100-RND(1)*100
- 70 SOUND 2,250-RND(1)*250 80 SOUND 2,105-RND (1)*105
- 90 SOUND 4,245-RND(1)*245
- 90 SOUND 4,245-RND(1)*245 100 SOUND 4,110-RND(1)*110
- 110 SOUND 13,0
- 120 FOR I=0 TO 10:NEXT
- 130 GOTO 50

エーと、これは採用するかどうか迷ったのですが、ついつい私好みの音なので、題と音もぴったりだし残してしまったですよ、愛知県のWH|TE(M)クン。

岡山県・コバソン「宇宙船内の柱時計」

10 FOR I=1TO 13 20 SOUND I,15:SOUND 9,I:SOUND I,94:SOUND8,I:SOUNDI,120:NEXT

いつも送られてきて必ず採用されない作品に宇宙モノと時計モノがあるのですが、岡山県のコバソンくん(M)はこの2つをミシンとコウモリ輸的に(ロートレアモン)結びつけ、採用ラインをクリアしました。

熊本県・YOSHIX『ヘリの着陸後』

10 SOUND 6,31:SOUND 7,134:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 13,

26 FOR I=0TO 20 :FOR J=30 TO 255STEPI+1:SOUND 0,60+A:A=A+. 1:SOUND8,15-I/3:SOUND11,J:SOU ND 12,I:NEXTJ,I:SOUND 8,0:SOU ND 9,0:SOUND 10,0

後半に進むとさすがに充実してきます。おお、YOSHIX(M)。ファンダムでときどき見かけますが、さすがよい出来。ダイトルどおりの音です。栃木県のおじさんクン(M)の「電話」もよいよい。音はよくあるものだけど、これをストーリー仕立てにしたのと画面表示を加えることによって高度な作品になっています。

栃木県・おじさん『電話』

10 SCREEN1:I=RND (-TIME):FOR I=0TO 5:PLAY "T128L12S8M170N" +STR\$(INT(RND(1)*5+50)):FOR J=0TO RND (1)*200+100:NEXT J,I
20 FOR I=0TO RND (1)*5+2:PLAY "S10M9004A4":FORJ=0TO 1000:NEXT J,I
30 PLAY "T255V1501C32":PRINT" 507b/0*4,7b!!":FORI=0TO 1500:NEXT :CLS:PRINT" 1507b/0*4,7b!!":FORI=0TO 1500:NEXT :CLS:PRINT" 15000:NEXT :PLAY "C32R16":FOR I=0TO 1:I=0:PLAY "C32R16":FOR I=0TO 1:I=0:PLAY "V1104A2..R2":NEXT

長崎県の鬼神K | Z E 「クン(M)の作品「戦場」は、はじめに兵士たちの移動する足音、つぎに、銃撃戦、銃撃戦はしだいに激しくなり、最後は爆発音という戦記もの。これも、まるで映画を見ているような臨場感にあふれています。うむ、よいなあ。



長崎県・鬼神Kizer『戦場』

10 SOUND 7,&HB7:FOR I=0TO 255:N=RND (1)*256:SOUND 6,N:SOUND 0,255-N:SOUND 1,N:SOUND 8,N ¥16:NEXT:SOUND 8,0

20 SOUND6,255:FOR I=0TO 150:N EXT :FORI=0TO 256:J=RND(-TIME)*256:SOUND12,J*16:SOUND13,0: SOUND8,16:SOUND0,255:SOUND1,I *16:NEXT:SOUND12,255:SOUND0,2 55:SOUND1,255:SOUND8,16

今月の鳴門ほうれん草Romi

すでに名人といってもよい芸域 に達している鳴門ほうれん草Ro miクン、今回はMSX2専用のV DP(24)を使った作品。MSX 2を持っている人は異口同音に

「うまいなあ」とつぶやくことになります。必ずなります。Romiクンにはさらに称号を加えて「鳴門ほうれん草かつおぶしRomi」と呼ぶことにしましょう。

兵庫県・鳴門ほうれん草Romi 『バナナで釘が打てます』※

10 SCREEN1:KEYOFF:WIDTH31:COL OR3・4・4:LOCATE 11・3:PRINT"Mob il-1":FORI=0TO29:PRINTMID\$("-30°c の セカイでや・ハッナナででくきゃかってます "、I+1・1)::FORJ=0TO50:NEXTJ・I: SOUND7・62

20 FORL=0T09:FORI=15T00STEP-. 5:SOUND8:1:VDP(24)=255-I:FORJ =0T010:SOUND0:140:SOUND0:150: NEXTJ,I,L:LOCATE 11:10:PRINT" ほんとかよ...":GOTO 20

今月のチグリスユーフラテスGAN-P☆

さて、もう 1 人のMS X 2 + タイトル保持者、チグリスユー フラテスGAN-P☆クンです が、すでにお気づきの方も多い ように、先月も今月もF M音楽館

に出張しております。なんだその態度は、破門じゃ……と怒りたいところだが、なにしろそちらの担当もかくいう塾長でして、両方よろしく、といいつつまた来月。

8月号のお題「ゲームオーバー」

なんですな、毎月お題を考えるのも、すぐにひらめく場合もあるし、苦しんだわりにはいまいちなときもある。で、8月号は読者の立場もかんがみて、わかりやすく「ゲームオーバー」としてみた。ゲームオーバーに関係でけてさまざまなシチュエーション(状況ですな)の音を作られたし。以下常套旬としてしめ切り5月31日「ファンダム内サウンドフォーラム」係規定部門まで送ってください。自由部門もよろしく。



179111001

ルルニュニー

=11-11-11-1



FMバックを持っている、またはFM音源付きのMSX2+を持っている、という恵まれた諸君、活用しとるかね? 音楽のプログラミングは一見めんどうだけど、慣れればとてもかんたん。このFM音楽館や、今月

発売される予定のFM音源の単行本でぜひ拡張BASICを覚え(ちよっと宣伝)、自分の好きな音楽を自分で打ちこめるようになろう。

今月は、やや長めの作品を2 つ紹介しましょう。

日本の心 ●埼玉県・GAN-P☆の作品●

常連化しつつあるGAN-P

☆の今月の作品は「日本の心」。
三波春男、花柳社中、歌謡ショーを思いおこさせる逸品です。
そういえば、中学の修学旅行のとき、先生の趣味で大阪の梅田コマ劇場で島倉千代子ショーを見たのを思い出したぞ。

伴奏やメロディはいかにもなのですが、ベースやドラムのパターンは8ビートのロックンロールになっているのが歌謡曲的です。田舎のちょっとつっぱり高校生のあいだではカラオケが流行っている、という話を聞き

ましたが本当なのかなあ、私は 気になっています。読者の諸君、 お便りください。あて先は、「F M音楽館」ちょっと気になる田 舎のつっぱり高校生係。

プログラムのほうは、@5のオーボエと@10のギターの音の重ね合わせといい、FOR~NEXTループによる曲のリピートなど、よくできています。O(オクターブ設定)をまったく使っていないのも大きな特徴ですね(初期設定のO4から、<と>でオクターブを変えているわけ)。

19 '------- NIPPON NO KOKORO 20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1) 40 PLAY#2,"@5V13T180>>L8","@39@V112T180L 8>","a39av1ø7T18øL8>","a1øT18ø>>>L8","L8 a12T18ØaV95<","a14T18ØV13aV112>L8","T18Ø V3@A13" 50 ' 60 A1\$="L8>@V12@E2&EC<@V115BAB4A4L2@FAFA FL8aV107EC 70 A2\$="E2&EFEC<@V99B4A4B2>@V120 80 A3\$="E4.FE4C4<@V99B1>@V120 90 B1\$="R4BBB4A4R4BBB4A4 100 C1\$="R4FFF4E4R4FFF4E4 110 E1S="E4.EE4D4EFAB>C<BAG 120 E2\$="E4.EE4D4EFECE4. 130 F1\$="L8A4FFFECCEFAB>EC<BA 140 F2\$="B>C<BAB>C<BABAFDE4. 150 F3\$="E4AABB>CCR8BAFEC<BA 160 F4S="FECFEC<A>EFEDE2

投稿大墓集

FM音楽館では、MSX-M USICを使った演奏プログラムを募集しています。今月の2作品はオリジナルでしたが、ゲームミュージックや好みのミュージシャンの曲など、ジャンルは問いません(でも、できるだけオリジナルがいい

460 GOTO280

な)。採用した作品の作者に は、当社規定の原稿料をさし あげています。

しめ切りはありません。あ て先は、〒105 東京都港区新 橋4-10-7 TIM MSX・ FAN編集部「FM音楽館」係。 どんどん投稿してください。

```
180 A5$="@V100C<@V95BA@V87E>":A5$=A5$+A5
$+A5$+A5$
190 B5$="R4BBB4AABBBBBBAA
200 C5$="R4FFF4EEFFFFFEE
210 E5$="E>E<E>E<E>E<E>ER8EFFE4CC<
220 E6$="E>E<E>E<E>E<E>ER8FAAB4AE<
230 E7$="E>E<E>E<E>E<E>ER8FECEC4<B
240 E8$="E>E<E>E<E>E<E>ER8EFAB>C<BA<
250 R1$="B!8B!8C!M8M8B!8B!8M8M4B!8MS!4B!
8B!8C!M8M8
260 '
270 PLAY#2,"",B5$,C5$,"","","",R1$
280 PLAY#2,"","","","",E1$,"",R1$
290 FORR=1T02
300 FORS=1TO2
310 PLAY#2, A1$, B1$, C1$, A1$, E1$, "", R1$
320 PLAY#2,A2$,B1$,C1$,A2$,E2$,"",R1$
330 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,A1$,E1$,"",R1$
340 PLAY#2, A3$, B1$, C1$, A3$, E2$, "", R1$
350 NEXT
360 PLAY#2,"",B1$,C1$,"",E1$,F1$,R1$
370 PLAY#2, "", B1$, C1$, "", E2$, F2$, R1$
380 PLAY#2,"",B1$,C1$,"",E1$,F3$,R1$
390 PLAY#2,"",B1$,C1$,"",E2$,F4$,R1$
400 NEXT
410 PLAY#2,"",B5$,C5$,A5$,E1$,"@16"+E5$,
R1$
420 PLAY#2,"", B5$, C5$, A5$, E1$, E6$, R1$
430 PLAY#2,"", B5$, C5$, A5$, E1$, E7$, R1$
440 PLAY#2,"", B5$, C5$, A5$, E1$, E8$, R1$
450 PLAY#2,"","","","","","","","014"
```

170

FM音楽館のテーマ

●埼玉県・中村党の作品●

中村クンは、ザナックのゲームミュージックとオリジナル1 曲を投稿してくれました。ザナックもなかなかよくできていたんだけど、オリジナル性を尊重したかったのと、題が『FM音楽館のテーマ』だったので、ついつい可愛い子には旅をさせろ、じゃないか。

なかなか小技の利いた小品です。ポイントはAメロ(最初に出てくるメロディ)の途中にはさまる16分の3拍子のオカズやA

メロにもどるところの微妙なコード。そのほか、音色の切り換えや転調なども優秀な技巧派でこれは相当音楽に詳しそう。

曲調全体は3連乗りのロッカ・バラードなのですが、Bメロ以降ドラムは単調にしてクラシックぽさを出し(フルートとピアノの応答になっている)、ふたびAメロにもどるなんて、やるなあ。ただ、これは予告編で、最後が完成していないのが残念。完成の日を待ちます。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 P1$="@605V11":P2$="@1105V9"
30 P3$="@604V9":P4$="@005"
40 P5$="@006":P6$="@3303V11"
50 P7$="@1604V8":P8$="@006V5"
60 P9$="0306V8L8"
70 A1$="L2C.F.":C1$="L2F.A."
80 A2$="A.&A&A8A8":C2$=">C.&C&C8C8"
90 A3$="L4AB-F8D8F.G.":C3$="L4CD<B-8G8B-
.B-."
100 A4$="L16G2.&G4.AFG":C4$="L16>C2.&C4.
C<AB-"
110 A5$="L2F.&F4.":C5$="L2A.&A4."
120 A6$="L2F.&F&F8A8":C6$="L2A.&A&A8>C8"
130 A7$="L4AB-F8D8F.GG-16F16":C7$="L4CD<
B-8G8B-.B-A16A-16"
140 A8$="E2.":C8$="G2."
150 A9$="L8V8C<A>CFGA>C2."
160 D1$="L8Q5V10FV7FFFFFFFFFF"
170 D2$="V10E-V7E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-
180 D3$="V10DV7DDDDDV10D-V7D-D-D-D-"
190 D4$="V10CV7CCCCCV10CV7CCR16C"
200 D5$="V10CV7CCCCQ8CCCV6FV5EV4E-"
210 D6$="V10CV7CCCCCCCCCC"
220 D7$="V9DDDQ8D4.Q5D-D-D-Q8D-4."
230 D8$="L8V8R30>C<A>CFGA>C2"
240 F1$="L8<A4.A>F<A>C4.CFC"
250 F2$="E-4.E-GB->C<B-GE-CE-"
260 F3$="D4.D<B->DD-4.D-<B->D-"
270 F4$="C4.CEFG4.L16>AFC<"
280 F5$="CCCCCCC4.V9FV8EV7E-"
290 F6$="CCCCCCCCCCC"
300 F7$="D4.D<B->DD-4.D-<B->D-"
310 F8$="C2."
320 K1$="L4V8D.ED8C.D>C8<"
330 K2$="<B->D8C<G8A2B-8>C8"
340 K3$="D.E.EG8F."
350 K4$="F.GF8E.G-32G16.&G"
360 K5$="V9F.GF8E-.F."
370 K6$="D-F8E-<B-8>C.C8D-8E-8"
380 K7$="F.G.GB-8A-."
390 K8$="L8>CCCC<A-FB-B-B-B-GE-"
400 K9$="V10FFA-<A"
410 G1$="@3605L8V8DEFE4DE(DED)C(A4)C"
```

```
430 G3$="@0V7DCDV9E4<V7A>V9EDEV11F4V9{FG
}"
440 G4$="V12A4.V11AB-V9B32>C16&C32<G2."
450 G5$="@36V8FGA-G4FG{FGF}E-C4E-":H5$="
03605L8V6D-E-FE-4D-E-R8(B-A-4)C"
460 G6$="FGA-G4FE-2.": H6$="D-E-FE-4D-C2.
470 G7$="@0V8FE-FV10G4V8CV10GFGV12A-4V11
{A-B-}":H7$="@@V8D-CD-V1@E-4V8CV1@E-D-E-
V12F4"
480 G8$=">V13C4.V12CD-C<B-2V11FA-":H8$="
V13A-4.V12A-B-A-G2V11D-F"
490 G9$="V13G4A-Q5AQ8":H9$="V13E-4FQ5DQ8
500 I1$="L8R8A>DE4D8R8<G>CD4C"
510 I2$="R8<FB->C<B->C<A>DEAGA"
520 I3$="<B-AB->C<A>CC<B->CD<B-G>"
530 I4$="R8CFAFCGEC<A>CG"
540 I5$="R8CFG4FR8<B->E-F4E-"
550 I6$="R8<A->D-E-D-E-CFG>C<A-E-"
560 I7$="D-CD-E-CE-E-D-E-FD-(B->"
570 I8$="R8FGA-B-A-GGGFFF"
580 I9$="GGFE"
590 RØ$="B!S!8B!S!16B!S!C!16"
600 RX$="H8HB!8S!8H8HB!8"
610 R1$="B!C!H8"+RX$+"B!H8"+RX$
620 R2$="B!H8"+RX$+"B!H8"+RX$
630 R3$="B!H8"+RX$+"B!H8H8H8B!C!S!16B!MS
!16B!MS!16"
640 R4$="B!H8"+RX$+"B!H8H8HB!8MS!8S16S16
B!CS!8"
650 R5$="S!H8SMB!8MB!8C!S4.S!H8SMB!8MB!8
C!S4."
660 R6$="C!S2.HS!B!16"
670 R8$="@A4H8H8H8C!8H16H16H8C!8H8H8H8H8
C!8"
680 R9$="C!8H8H8@A15C!16R16"
690 PLAY#2,"T110","T110","T110","T110","
T110","T110","T110V00A15"
700 PLAY#2,P1$,P2$,P3$,P4$,P5$,P6$,R0$
710 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,D1$,F1$,R1$
720 PLAY#2, A2$, A2$, C2$, D2$, D2$, F2$, R2$
730 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,D3$,D3$,F3$,R2$
740 PLAY#2, A4$, A4$, C4$, D4$, D4$, F4$, R3$
750 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,D1$,F1$,R1$
760 PLAY#2,A2$,A2$,C2$,D2$,D2$,F2$,R2$
770 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,D3$,D3$,F3$,R2$
780 X=X+1:IF X=2 THEN 910
790 PLAY#2,A5$,A5$,C5$,D5$,D5$,F5$,R4$
800 PLAY#2," "," ",P9$,P7$,P8$," ",""
810 PLAY#2,G1$," "," ",I1$,I1$,K1$,R8$
820 PLAY#2,G2$," "," ",I2$,I2$,K2$,R8$
830 PLAY#2,G3$," ",I3$,I3$,I3$,K3$,R8$
840 PLAY#2,G4$," ",I4$,I4$,K4$,R8$
850 PLAY#2,G5$,H5$," ",I5$,I5$,K5$,R8$
860 PLAY#2,G6$,H6$," ",I6$,I6$,K6$,R8$
870 PLAY#2,G7$,H7$,I7$,I7$,K7$,R8$
880 PLAY#2,G8$,H8$,I8$,I8$,I8$,K8$,R8$
890 PLAY#2,G9$,H9$,I9$,I9$,I9$,K9$,R9$
900 GOTO 700
910 PLAY#2, A6$, A6$, C6$, D6$, D6$, F6$, R2$
920 PLAY#2,A7$,A7$,C7$,D7$,D7$,F7$,R5$
930 PLAY#2,A8$,A9$,C8$,A9$,D8$,F8$,R6$
94Ø END
```

420 G2\$="DEFE4V6DV4C2."

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

RATE ファンストラテジー

ここのところ、マスター・オブ・モンス ターズの情報が増えている。スーパー大 戦略もウル技ではなり戦略ものの情報が すこしずつ届きだした。光栄の歴史三部 作はあいかわらず多い。ああいそがしい。

マスター・オブ・ モンスターズ 停止の大魔法でキャンペーン

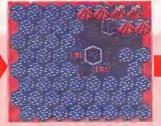
キャンペーン7のとっても楽な 攻略法を見つけました。

キャンペーン7は、レッド国の 持っている塔の数が0個、つまり



○(モノ)ペガサスを召還する

モンスターを1匹しか召還できな い。だから、そのモンスターを毎 ターン停止の大魔法で止め続けれ ば、じゃまする敵がいないので、



○再動で塔をⅠつ取っておく

MSXのシュミレーションゲームの情報を募集しています。戦略 や作戦といった硬派なものからヒマネタまで、手広く受け付けて います。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由 に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用 者には欄外のような数種類の特典があります。

いともかんたんに敵マスターを倒

(by 岡田尚之・兵庫県) 岡田クンのいうとおり、キャ ンペーンフは、ブル一国、レッ ド国ともに塔をひとつも持って いない。つまり、どちらもター ン] ではモンスターを] 匹しか 召還できないわけだ。敵モンス



ターが1匹しかいないのなら、 そのモンスターを停止の大魔法 で止め続ければかんたんに勝て るのはあたりまえ。下の写真の ように、編集部でも、いともか んたんに勝てた。こういう戦法 ができるところが、「マスター・ オブ・モンスター」らしさなんで しょうね。



●レッド国はデスドラゴンを召還





○ひょうきんは再動を使わない

信長の野望〈全国版〉

大軍をつれて兵糧攻め

(とれでもOK)



○ひょうきんはあっけなく倒れた うの兵糧攻めでも、能力値は下が

らない)。そこで、新しいパターン



レベル1や2なら10年程度で 全国統一できるが、レベル3以上 ではそうはいかない。とくにレベ ル5だと、何年で統一できるかわ

からない。でも、レベル5を15年

以内でクリアする方法を見つけた。 ふつうに、兵1、兵糧1での兵 糧攻め(図1参照)は、時間もかか るし自分の能力が減るのでいやだ

(編集部注:これはカン違い。ふつ

日間なにもしないでひたすら待つ

の兵糧攻めを考えた。

この兵糧攻めは、最初に相手の 兵の3分の4倍から2分の3倍く らいの兵力で攻める。すると、相 手の兵よりもこちらの兵のほうが 数が多いので、敵の兵は城の近く でほとんどうごかない。そこで30

(相手は攻撃してこない)。 もちろ ん、この攻撃はこちらの兵糧切れ で負ける。負けたらすぐに、また も相手の2分の3倍から3分の4 倍の兵力で攻める。相手は最初の 戦いでかなりの兵糧を消費してい るのに、2度目の戦いでは、〔もと もとの兵士]+[まえの戦いで得 た兵士)ぶんの兵糧を使わなくて はならないので、すぐに相手の兵



FAN STRATEGYでは採用された情報を送ってくれた方に、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム I本 ③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうち どれか!つをさしあげています。今月は、マスター・オブ・モンスターズの岡田クンにテレカを、信長の野望〈全国版〉の佐藤クンには好きなゲームを! 本プレゼントします。ちょいネタやヒマネタのほうは、おおむね④なのであしからず。

糧が切れる。結局、自分の兵をひ とりも減らさずに相手の兵と国を 手に入れられる。

また、ふつうの兵糧攻めは自国が2国以上ないとできないが、この戦法なら自国が1国だけでもできる。そのときは、春に攻め、つぎの夏に攻めるのがいい。秋は収穫で兵糧が山ほどあるし、冬は敵の番のあと(コンピュータは冬に施しなどをするようで、冬に多くの兵糧を使う)でないとだめ。

自国が2か国以上ある場合は、 ①春に攻め、春か夏にもう1度攻める、②夏に攻め、夏にもう1度 攻める、のどちらでもできる。

(by 宮城県・佐藤貴久) この戦法を整理すると図2のようになる。ふつうの兵糧攻め(図1)に比べて大幅に手順が短いのが特徴だ。手順が短いのは、ふつうの兵糧攻めがおもに敵よりも兵力がすくないときに使う戦法なのに対して、佐藤クンのやり方は敵よりも兵が多いときに使う戦法だから。ゲーム序盤ではなく、ゲーム中盤から終盤にかけて有効そうだ。

実際にやってみると、右の写真のようになった。敵国よりも多い兵力で2度続けて攻めこめるだけの地盤を作るのはたいへんだが、いちど地盤ができてしまえばあとはおもしろいように決まる。ふつうの兵糧攻めでは敵が攻めこんでくるのを待つのに時間がかかったものだが、このやり方ならそれがなくなる。かなりの時間短縮になるだろう。

図1●ふつうの兵糧攻め

オトリ国の第1部隊の部隊編成を100%にする

オトリ国の金と兵糧をIず つ残してもうI国へ輸送

オトリ国の兵を | 残しても う | 国へ移動

オトリ国へ敵国が攻めてき たら、敵部隊と接触しない ように逃げまわり、敵部隊 と接触したら降参する

敵国となったオトリ国へも う | 国から兵 | 、兵糧 | で 攻めこみ、敵の兵糧が切れ るまで待って勝つ

ふつうの兵糧攻めは自国が2国以上ないとできない。2国のうち一方をオトリ国とし、上のような手順で敵国の兵を奪う戦法だ。敵が攻めてくるのを待たなくてはならないので、時間がかかるのが難点。

図2●佐藤クン流のやり方

片方の国から敵国へ敵兵力 の³2~ 4 で攻めこみ、30日 間ねばる

もう片方の国から敵国へ敵 兵力のき~もで攻めこみ、 敵の兵糧が切れるのを待っ て勝つ

実戦例



1563年・兵糧攻め開始



●運よく兵のすくないほうの国の 番が先に来た。敵の3分の4の兵力で攻めこむ。敵部隊は城のまわりに集まり攻めては来なかった





北畠がょうちた"った 26 こくは、織田がようちとないました

北島、シェルル



◆本国の番が来た。敵兵力の3分の4弱の兵力で攻めこむ。信長みずから戦いに行ったが、これはミス。本人が行くと攻めて来るのだ。

ちよいネタ伝言板

■ジンギスカン

将軍候補は属国を担当させておいたほうか能力が上がる。(茨城県・ 光栄シミュレーションの鬼)

モンゴル編で戦争に勝つたびにその国の妃をオルドに入れながらクリアし、世界編に突入。オルドのコマンドで1国(モンゴル)を選択すると、妃リストなるものが現れ、最大14人もの妃とオルドできてしまうのだ。(愛知県・鈴木健一)

■信長の野望〈全国版〉

兵忠誠度がはじめから低い国(1国の蛎崎や23国の斉藤など)では じめたとき、1560年の春に有り金をはたいて兵を雇用すると兵忠誠度 が上がる。(静岡県・風来坊)

■マスター・オブ・モンスターズ

サーペントやクラーケンを敵国マスターに近い海のヘックスに置いてオトリにすると効果抜群。(岐阜県・アルスラン)

ヒマネタ伝言板

■ジンギスカンを何代に渡ってブレイできるか?

ボクはモンゴル帝国で15代目にして2178年になりました。ただそれだけですが怒らないでください。長く続けるコツは、1人の国王で1人の妻しか持たないことです。あとは根気さえあればできます。姫は自国のオルドに入れないかぎり死にません。しかし、優秀な人材は数



○ キミは何年プレイできる?

十年するといなくなってしまいます。 そういうわけで、暇で暇でしょうが ない人がいたら、挑戦してみてくだ さい。(東京都・岡健一)

岡クンが送ってくれた封筒に入っていたディスクを編集部にあるジンギスカンで使おうとしたところ、「データがセーブされていません」といわれてしまった。

THELINKS INFORMATION PAGE

意見をまとめて

チャットはおもしろそうだけど、参加したり全部読 むのはちょっとたいへん。だからダイジェスト版!

通信といえば、まずチャット がおもしろいのだけど、みんな がどんどん書きこんでいくから 読むのがすごくたいへんだ。な かにはミスタイピングがあって、 わけのわからないのもまじって いて、それを読むのもめんどう だ。それでも、みんなの話して いる内容を知りたいというのが 人情。そこでリンクスではダイ ジェスト版を「LINKSライ ブ」として特別のコーナーをもつ ことにした。

右にたてにならべているのが、 その第] 回目の「ハッピーエンド なんかいらない!」という恋愛を テーマにしたものだ。全部掲載 すると長い(といっても27画面な のだけど)ので、途中を省略して いる。

内容はりえびさんとかずこさ んのふたりのディスクジョッキ 一がお便りをとりあげていく、 という構成になっている。最初 は(3画面目)@@さんのお便り からで、ここでは省略しちゃっ たけど、チャットをやるとき自 分が女性だとわかるとヘンに て参加してたら、チャットの相 手の男の子を好きになってしま った。なのにヘンタイ扱いされ ちゃって……というものだ。通 信ならではの悩みなのかもしれ ない。そのあとは初恋のメール などつづいて、悲恋ながら青春 している人たちが少々うらやま しくなったりする。

特別企画でなく、ふだんのボ ードのダイジェストもほしい。

LINKSライブの ひとこま紹介

り、なのだ 版の始まり始ま なのだ

なりにぎやかだ CONTROL CONTRO

来るメー んどが匿名希望 来て、そのほと





むのが♡ なのだ♡





りどこにでもお もがいるもの



Setemberessianam da en Banale mate dalifete e alla del d dalifete accorentale a del del ancorentale e del del ancorentale

遊・アクセスガイド

リンクス内の イベント情報

- 5/9 ●「ネットワークラリー」チャンピオン勝ち抜き戦
 - 16 恒例のネットワークラリーを開催中。新会員も増えて、大にぎわいだ。ラリ ーゲームだから、参加者全員でいっせいスタート。誰が新チャンピオンに 23
 - なるかな。今回も、5週勝ち抜くとグランドチャンピオンに認定。そして、メー ル用のオリジナル便せんをプレゼントだ。開催は毎週火曜日の夜9時。
- ●木曜クイズ 5/11
 - 2週間に1度、A1クラブのクラブハウスで開催。11日からは「LOEの雑 学クイズ」(会員のLOEさんが出題)、25日からは「カメラ&写真クイズ」。 あなどっていると、全間正解は意外にむずかしい。ふるって参加を!
- ●『おシャレ大王~虚空のガチョ~~~ン/』 5 / 12
 - とんでもないダジャレで人々を困らすおシャレ大王。こいつを倒すために 19 我々のレベルの高いダジャレで応戦だ。期間内におシャレ大王のボー ドにダジャレをたくさん送ろう。18日夜には大王とチャットで最後の戦いと なる。19日にはその結末がわかるというが……。





ネットワークの内容についての問い合わせ、ネッ トワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、 リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか 電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

シクスに

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル 二条殿町548 ナショナルビル2F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係

〈電話〉 075-251-0635

新刊

★楽譜を読むことからアレンジまで

「FM音楽館』(A5判)

FMパック、MSX2+音楽入門

本誌 1 月号から4月号まで連載して、超好評だった「PLAY#ミュージック」が内容を2万倍に超拡大。じゃじゃーん/ と単行本になってしまう。楽譜の読み方、コードの意味から、MMLへの変換法、リズムのつけ方、アレンジのしかたまで、これ1冊でFM音源の使い方がすべてわ

かってしまうという、超スグレ本。 もちろん、サンプルプログラムも 満載で、これを打ちこむだけで、す べて耳で聞いて理解できちゃうとい う親切編集。「MSXで音楽を楽しみ たいけど、ちょっとむずかしい」「も っとくわしく知りたい!」という人に は見逃せない本だぞっ!

音源の本



• 定価1300円

5月30日発売予定

お待たせ

★MSX·FAN6月号增刊

「プログラムコレクション50本」

ファンダムライブラリー⑤(AB判)

昭和63年11月号から平成元年4月号のファンダムに掲載されたプログラムのなかから50本を厳選した、おなじみのファンダムライブラリー⑤。20本以上のおもしろ1画面タイプのほか、『GOLDIA』、『大ライフゲーム』、『激走レーシング』、『BATTLE MAN』などの話題の大作を収録。ほ

か、連載コラムやプログラミング入 門記事も収録。

また、テクノポリスソフトから50本のプログラムをまとめたディスク版『ファンダムライブラリー⑤』(価格4,800円税別)も同時発売。リストを打ちこむのがめんどうな人はこちらもよろしく。



• 定価820円

5月26日発売予定

徳間書店

お求めはお近くの本屋さんへ!

掲載ソフト33本のプレゼントつき!

者アンケ

「MSX・FAN」では読者のみなさ んに、より充実した誌面を提供するた め、以下のアンケートを実施していま す。回答は必ず右のとじこみハガキを ご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽 選で33名様(各ソフト3名様)に今月号 で紹介したソフト(プレゼントリスト 参照)を差し上げています。しめ切りは 5月31日必着。当選者の発表は7月8 日発売の本誌8月号の欄外でおこない

■アンケート

■ あなたの持っているMSXは次の どれですか。いずれかの番号を丸で囲 んでください。2台以上持っている場 合や増設RAMをつけている場合は数 字の大きいほうを答えてください。

(IMSX(RAM8K)

@MSX(RAM16K)

3MSX(RAM32K)

@MSX(RAM64K)

SMSX2(VRAM64K)

@MSX2(VRAM128K)

⑦MSX2+ ®持っていない

今後、MSX2+を買う予定はあ りますか(①で⑦以外の人のみ答えて ください)。

①もうすぐ買う予定

②いずれ買いたいと思う ③買うつもりはない

■ 次の周辺機器で持っているのはど れですか。持っているものに全部丸を つけてください。

①ジョイスティック(ジョイカード)

②ディスクドライブ(外づけ)

③ディスクドライブ(内蔵型)

②プリンタ ⑤データレコーダ(オー ディオ用を代用している場合も含む) ⑥アナログRGBディスプレイ

⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない ⑩ハンディプリンタ ⑪その他 (具体 的に記入してください)

- 近々、何か周辺機器を買う予定が ありますか。ハイ、イイエで答えてく ださい。あるとすればそれは何ですか。 ③の番号でお答えください。
- MSXでやりたいことを次のなか から選んで、興味のある順に4つまで 番号で記入してください。

①ゲーム ②プログラミング ③パソ コン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビ デオ編集 のコンピュータミュージッ ク @ビジネス @学習 ⑩その他

- 表1のソフトのなかで次に買おう と思っているゲームを1つだけ番号で 答えてください。
- 表1のソフトのなかで本誌で特集 してほしいゲームを3つまで番号で答 えてください。
- 表1のソフトのなかで、あなたが 実際に遊んでおもしろかったものを3

つまで番号で答えてください。

- 今月号の記事(表2)のうち、おも しろく読めた(または役にたった)記事 を3つまで番号で答えてください。
- 今月号の記事(表2)のうち読んで つまらなかったものを3つまで番号で 答えてください。
- あなたの持っているMSX、MS X2、MSX2+以外のパソコン、ゲ 一ム機はどれですか。番号に丸をつけ てください。

①ファミコン ②セガマークIII系 ③ メガドライブ @PCエンジン ⑤P C88系 ⑤PC98系 ⑦FM7/77系 ⑤X1系 ⑤その他(具体的に記入) ⑩どれも持っていない

- あなたがふだんよく読む雑誌を表 3のうちから3つまで番号で答えてく ださい。
- 持っているものにすべて丸をつけ てください。

①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FM パック ⑤どれも持っていない

やりたいゲームがあったら、どう しますか。

①買う ②人に借りる ③似たゲーム を打ちこむ ④雑誌のプレゼントに応 募する ⑤その他(具体的に記入)

■ 買うとしたら、どういう方法で買 いますか(国で①の買うに丸をつけた人 のみ答えてください)

①おこづかいをためて(アルバイトをす るのも含む)

②親に頼む(誕生日やよい成績をとった ときに)

③親に頼む(②以外のふつうのときに) ④その他(具体的に記入)

ソフトを買うときは、いつもどこ で買うことにしていますか。

①パソコンショップ ②電気屋 ③デ パート ④ディスカウントショップ ⑤通信販売 ⑥その他(具体的に記入)

■ ほしいと思うゲームがいくら以内 なら買いますか。

①3000円以内 ②5000円以内 ③7000 円以内 @1万円以内 @1万5000円 以内 ⑥その他(円以内)

■ ソフトを買うときにおもに何を基 準にしますか。2つまで番号で答えて

①パッケージデザイン(見ため)

②値段(お買い得と思うか)

③友だちの意見

4 雑誌の記事

⑤店の人の意見

⑥ソフトハウス

⑦売れ行きのベストテンに入っている ⑤その他(具体的に記入)

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解 答ハガキに記入してください(それ ぞれのソフトの詳細は各掲載ページ

No.	ブレゼントゲーム名
ł	パックマニア6
2	時空の花嫁12
3	ディガンの魔石16
4	秘録 首斬り館96
5	プロ野球ファミリースタジアム98
6	ファンタジーゾーンⅡ 100
7	ファンタジーIII・・・・・・・ 102
8	田代まさしのプリンセスがいっぱい … 104
9	天九牌 105
10	プライベート・スクール 106
11	ディスクステーション初夏号… 107

〈表2〉今月号の記事

表紙

〈FAN ATTACK〉パックマニア 〈FAN ATTACK〉時空の花嫁 3

〈FAN ATTACK〉ディガンの魔石

5 ゲーム十字軍

BASICピクニック 6

FF_B

8

〈ファンダム〉ゲームプログラム 〈ファンダム〉はじめてのファンダム

9

〈ファンダム〉MSXサウンドフォーラム

〈ファンダム〉ファンダムハウス

12 FM辛遵館

13 FAN STRATEGY

LINKS INFORMATION PAGE 14

15 創刊 2 周年記念読者モニタープレゼント

16 ゲーム百字軍

記憶のラビリンス

18 〈FAN NEWS〉秘録 首斬り館

〈FAN NEWS〉プロ野球ファミリースタジアム 19

〈FAN NEWS〉ファンタジーゾーン II 20

〈FAN NEWS〉ファンタジーⅢ 21

〈FAN NEWS〉田代まさしのプリンセスがいっぱい 22

〈FAN NEWS〉天九牌 23

24 〈FAN NEWS〉プライベート・スクール 25 DSfan

26 スーパーデータ学

27 ON SALE

COMING SOON 28

29 FAN CLIP

〈表3〉雑誌

MSXマガジン

コンプティーク

テクノポリス 3 ピープ 4

ポプコム 5

マイコンBASICマガジン

ログイン

その他のパソコン雑誌

8 ゲームボーイ

ハイスコア 10

ファミコン必勝本

ファミコン通信 ファミリーコンピュータマガジン

13 14

勝ファミコン その他のファミコン雑誌

15 16 PC Engine FAN

17 月刊PCエンジン

18 (場PCエンジン

〈表 1 〉ゲームソフト

ゲーム名 アークス R-TYPE(アールタイプ)

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン アレスタ 5 アンジェラス

No.

2

3

6 イース

イースⅡ ウィザードリィ R エグザイル 2 9

F-1スピリット F-1スピリット3Dスペシャル

王家の谷・エルギーザの封印 12 13 怨靈戰記

ガリウスの迷宮 14

きまぐれオレンジロード 15 ぎゅわんぶらあ自己中心派 16

ぎゅわんぶらあ自己中心派 2 18 孔雀王

19 グラディウス 2 20 クリムゾン

グレイテストドライバー 21

コナミのゲームコレクションシリーズ 22 23 琥珀色の遺言

ゴーファーの野望~エピソード II~ 24

魂斗羅(コントラ) 25 26 サイオブレード サナドゥ

28 沙羅曼蛇 ザ・リターン・オブ・イシター 29

30 三国志

THE プロ野球激突ペナントレース THE プロ野球激突ペナントレース 2 32

時空の花嫁 33 シャロム

シュバルツシルト 35

矿雪鲜镍2 36

真・魔王ゴルベリアス 新九玉伝

39 スナッチャ スーバー大戦略 40

41 ゼビウス~ファードラウト伝説~

42 大戦略 田代まさしのプリンセスがいっぱい

T&Eマガジンディスクスペシャル 44

ディスクステーション各号 45 ディスクステーション初夏号(スーパーコックス) 46

ディスクパック デュアルターゲット 第4のユニット3

49 天九牌 50 F - AドラゴンクエストII 51

抜忍伝説 信長の野望〈全国版〉

信長の野望〈戦国群雄伝〉 ハイドライド 3 55

牌の魔術師 56 57 パックマニア

POWERFULまあじゃん2 パロディウス 秘録 首斬り館 60

ファミスタ・ホームランコンテスト

ファンタジーIII 62 ファンタジーゾーンⅡ 63

プライベートスクール プロ野球ファミリースタジアム 65

66 ポッキー 67 マイト・アンド・マジック

マイト・アンド・マジック 2 68 69 マスター・オブ・モンスターズ

70 ミッドガルツ めぞん一刻・完結篇

ラスト・ハルマゲドン 72 73 ラプラスの麿 74 レイドック2~LAST ATTACK~

ロードス島戦記

郵便はがき

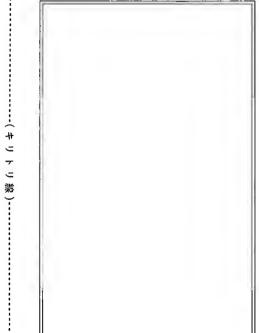
41円切手を 貼ってくだ さい

105-

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア 読者アンケ・ MSX·FAN編集的 ナ解行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。



八ガキ	(O)			(
-ト回答ハガキ	① Q 0 0	77 大人	- × ×	
アンケー	(O) (O)	が	- H	状 种
6月号	(a)(b)(c)(d)(d)(e)(e)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)(f)<l< th=""><th>は、 ・</th><th>55(性別</th><th>藤</th></l<>	は、 ・	55(性別	藤
SX·FAN6月号			難	ъД
MSX	⊕ ⊕ ∈ ⊡ m	4 回 回 回 回 国 国 国 国 国 国 国 国 国 国 国 国 国 国 国	氏 年 名 令	職 (小 本 (本

一额



遺言

捜査を開始するが、その彼をあざ笑うかのように、私立探偵・藤堂龍之介がひとり琥珀館に乗り込み、遺言状の代わりに残された西洋骨牌(かるた)の謎を追って、遺産のゆくえをめぐって揺れる影谷家の人々。大富豪の貿易商・影谷恍太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。大富豪の貿易商・影谷恍太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。

〈ー920シリーズ〉第一弾、MSX版ついに登場

ーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリ

ふたたび新たな殺人が起こる

仕屋な洋館は、 七の姿を現し、 その頃の主人の 死の憩を探るため、 たの社をな扉を



MSX2+

発売中

MSX 2 MSX 2+

S-RAM MINE

- ●3.5"-2DD(3枚組)
- MSX2+対応 自然画の 「ミステリーシアター」ディスク
- ●FM音源対応(全14曲)
- ●漢字ROMが必要です。

標準価格9,800円(消費税抜き)

J.B.HAROLD D.C. CONECTION

すべては、一発の

Washington D.C., the center of the huge power which moved the world. The district remains silent though it is field. with ugly aspiration and power struggle in reality. In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried, and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

リハティタウン警察署長ウォルター・エトワースが、ワシントンD.C.
への出張中に、何者かの手で射殺された、現場は、アーリントン墓地の中にあるケネティの墓の前。所持していたはすの連邦警察の秘密 捜査書類は、姿を消していた。そして数日―――犯人として市警に逮捕されたのは、事もあろうに彼の息子・フレデリックたった・・・・ 事件の経緯に不審を抱いたリハティタウン警察は J.B. ハロルドを派遣、真相究明に乗り出すスキャンタラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影―― 超大国のかけりを感しなから謎を追う J.B. の嗣に、この街で過こした青春への複雑な思いが交錯する アメリカの中枢都市・ワシントンを舞台に繰り広ける本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場/

J. B. ハロルド事件簿 #3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

好調開発中 MSX12 MSX12+ 医瞳子

- 当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーサーサホート専用電話をご利用ください 092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)
- 上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします
- ・通販をご希望の方は現金書留てお申し込みください。(送料無料)
- ■リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています 詳しくは、人事担当 城内まてご連絡下さい。



株式会社リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1 1-10 天神シルバービル7F 〒810 TEL 092-771-3217



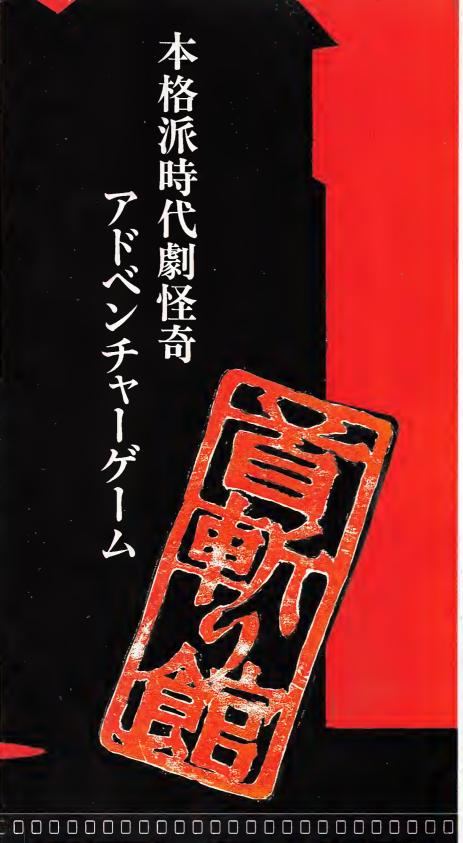












絶・賛・発・売・中



美味しいゲーム

MSX 2

VRAM128K

●3.5" 2DD(ディスク版) MSX2+では自然画に対応●1メガROM 定価¥5.800



FM音源用サウンドツール シンセサウルス 定価¥6.800

MSX J MSX-MUSIC対応 ROMカセット RAM32K以上



ニューシューティングの スタンダード ファミクル・

MSX 2 ANY E- Sale

RAM64K/VRAM128K

定価¥6,800 2メガROM

パロディック



制作/発売元 株式会社BIT² 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F ☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元/BIT2販売株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F

203(479)4558 FAX.03(479)4117 ※製品のお問い合わせは㈱BIT2へ、商品の取扱いはBIT2販売㈱へ。

通信販売のお知らせ 通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT2販売機」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT2スタッフ募集

職種を問わず詳しくはTEL.03-479-4558へ。

MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

DISCstation

ディスクステーション初夏号

DS#SP2

1枚目 真ゴルベ・パロディ版スーパーコックス

3枚目 ファンタジーⅢデモ&読者投稿第2弾

2枚目 Bit²首斬り館デモ

4枚目 アートギャラリー大特集

Bit²



首斬り館



雰囲気 バツグンのアドベンチャー ゲーム「首斬り館」のデモンストレー ションが、たつぶりとDSで体験 できてしまう。

さあ、今日から君も江戸時代。

ファンタジー[[[

悪の権化「ニカデモス」に立ち向かう勇気ある者たちよ、ファンタジーシリーズの完結作「ファンタジー)III ニカデモスの怒り」が、DSで体験できるぞ。



はしれはしんぱぱぱょうばーないこなして、





DSソフトウェ クール第2回応 たく選ばれたみ が、研究して も、いもの送るよ

菅井さん 絶賛!!

NIHON TV

テレビドラマ「花むこの母 VS 花 よめの母」とタイアップ!!!

4月6日、夜9時放映のテレビドラマ「花よめの母VS花むこの母」を 君は見たか?

菅井きんさんと草笛光子さんがゲーム「スーパーコックス」でバトルするとゆードラマ。見のがした人は泣きなさい。





DISH O

キッチンランドは、へんな所。へんだぞー。みかんが、自分で皮むいて、攻撃してくるぞー。まめさんや、うさぎさんや、オムライスくんも出てきて、とってもへんだぞー。



BOSS

COO



いロしラケ

れとべとべぱんぱん ふらいぱぱしおこしょうしゅばしゅばほうちーぽー4種類の武器を使がんばれケレシス。





ア・ス ア・作。 作の中 グレン おもし

ーに。

ここは、むじゃきな楽園。 夜になっても遊ぶ 子供の遊園地です。 月の下でいつまでも おいしい国で、 あそぼうよ。





いけ、ケレシス。スムーズな横スク ルをつきすすめ./

まいくんも、ピーマンやろうも、フ パンで、ぺちゃんこだ。 いけ、いけ、 シス、 がんばれ、ケレシス./

6月8日発売

Disc ディスクステーション 5号

DS #5

※表示価格に消費税は含みません。

掲載予定ソフト

ヘルツ/ハイディオス

リバーヒルソフト/JB・ハロルドシリーズ3

ボーステック/超時空要塞マクロス・カウントダウン

ゲームアーツ/サムシリーズ4

その他●DS#SP3デモ

- BGV(デフォルメKIDS2)
- MSXファン
- ■MSXマガジン

● BASICゲーム

etc...

バックナンバーのお知らせ DS #O 980円 DS #2 1,980円 DS #1 1,980円 DS #3 1,980円

DS #4 DS #SP 真・魔王ゴルベリアス 1,980円 3,980円 7.800円

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、 商品の定価+送料210円(速達なら420円)を、商品名、 あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持ってい るMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いた ものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

※TAKERUでも買えます

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ郵便屋さんが待ち逸したなる。

※表示価格に消費税は含みません。



株式会社コンノピープリ

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165 ユーザーサボート



好評発売中

MSX 2, MSX 2+対応

標準価格6.800円

標準価格に消費税は、 含まれていません.

きゅわんぶらあ 📗

自称!強豪雀士編

- ●さらにタコ度アップのシリーズ第2弾!! さてそのキャラクタは? ・全自動の狼・ヤーメネータ・ブラックザンク・かおりちゃん
 - ・ソニー君・バッドハンド・クララ・ハルタン星人・勝ち過ぎの金蔵

 - ・カリフォルニアレディー・森田 健作・献血のお由紀・哭きのカバ ・片ちん大王・E.T.・ババプロ の16人.
- ●吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力測定機能),初心者向け指導モ ード, オープンモード, オートモード.
- ●ジョイスティックまたはジョイパッドだけで操作できます。
- FM PACを使用するとコミカルな効果音、オリジナルBGM、 さらにロン, チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます.
- ●「ぎゅわんぶらあ自己中心派」と「自称!強豪雀士編」を併用すると、 タコ討伐戦、28人の勝ち抜き戦の2つのイベントが楽しめます。





Copyright © 片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン Copyright © 1987, 1988, 1989 GAME ARTS/YELLOW HORN

※MSXマークはアスキーの商標です、

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物 です、レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます、 トレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください、

長い間、品切れとなっておりましたMSX/MSX2版「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が 少数限定販売されました、最後のチャンスですのでおみのがしなく!!



夢幻戦士 The Fantasm Soldier



世界征服をたくらむ夢幻王ログレスを倒すため、 幻想王女ヴァリアによってヴァリスの戦士となった優子。 ログレスを失ったヴェカンティの混乱は新たな支配者誕生をむかえ、 支配力を失い迫害ゆえ狂暴化したログレスの軍団は復讐を果すべく優子に襲いかかる。 だが王女ヴァリアは現れない。ヴァリアは優子を見すてたか? 不気味に静観する新たな君臨者残忍王メガスと側近ダリスの仕組んだワナは、 確実に優子を死へといざない、世界を破滅へと導きつつあった…。

あれから2年半…



画面はPC-8801mkIISRのものです。

information

ヴァリスHのニーイン "優子"のイメージガール募集にたくさんのご応募を頂きましてありがとうございました。ご応募は4月28日を持って〆切ましたのでご了承下さい。全候補者の中から書店。考の上、最終候補者数名を7月号で発表します。そこで誌上オーディションを行い、皆さんの投票で "優子"を決定します。投票者にも豪華プレゼントを用意しておりますので、たくさんの投票よろしくお願いいたします。

優子が帰ってる。

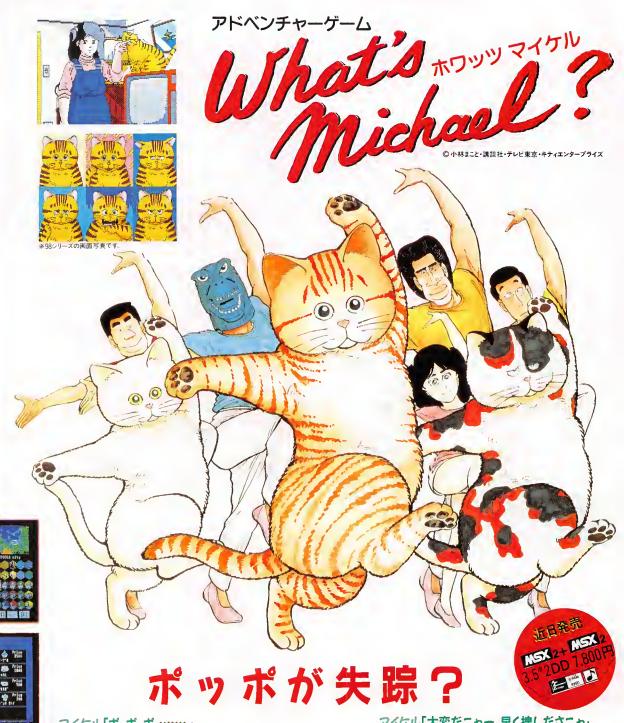
Renovation Game

▽株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL 03-268-1159

ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800





マイケル「ポ、ポ、ポ ……」 ニャジラ「どうしたーっ!ハトッポッポかー?」 マイケル「ポ、ボ、ボ、ハトッポッポ ……うっ、じゃないニャ!! ポッポが誘拐されたニャーム 「ニャんだとー!?」

突然、マイケルの大切なポっポがいなくなってしまった。 マイケルはきっと誰かに誘拐されたと思い込んでしまう。 マイケル「大変だニャー、早く捜しださニャ」 ニャジラ「きっとウワキしてるんだワー、ウッフーン」 マイケル「…… ポッポー!/」

果たしてマイケルは無事ポッポを 見つけだすことができるでしょうか? **そしてボッポ誘拐事件の真相とは?**

■好評発売中■ PC-8801SR以降 7.800円 PC-9801シリーズ 7,800円

※表記の価格は標準小売価格です。消費税は含まれておりません

ーゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ ※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

展新ソフト情報が聞ける 0593-53-3611

通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記 の上、キマイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい

株式会社マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL0593(51)6482





東京カルチャ

センター

〒166

験に利用できるようまと

受験を含めたあらゆる試 れている渡辺剛彰先生が 憶術、試験の神様と言わ

始まる期末の勉強をなに

もしも、

君が明日から

もしてないような時でも、

東京都杉並区

高円寺南1の33の3 TEL. 03(317)2811

なんと言ってもこの記

般コ -ス・社会人のための -ス、もちろん中間

三上浩一 (18才)

うに書いて、今す ぐポストへ かる資料を無料急 記憶術が詳しくわ ハガキに下記のよ

切手

驚異の記憶術93E係

電話番号・学年 お名前・年令

郵 東京カルチャーセンター 東京カルチャーセンター 〒164 東京都中野局

郵便番号・住所

無料プー

当然と言えば当然です。 で暗記できたのだから あの日本史年表を一週間 商学部に合格。なにしろ、 と、早稲田、中央、明治の たからです。結果を言う にもなることは知ってい 憶力は工夫次第で何十倍 本史しかなかったし、記 「これだ!」と思いました。 憶術」の広告を見た時は 受験の追い込み期、「記

式や数値を忘れないので、 点以上は必ず取れるよう 躍1ケタに入りました。 になり、数学や科学も公 かし、記憶術を使って80 歴史などは大の苦手。 のが弱く、英語、 た僕が始めたのが記憶術 三八〇番という成績だっ 中間試験が四〇〇人中、 です。僕はとくに暗記も 一学期の期末試験では 地理、 L

うのは記憶術だ! 受験で一番モノを言 卒業生の声に記憶術の驚異を知る! 強で司法試験に一発合格 東大在学中に三ヶ月の勉 代のビリから東大入学、 の記憶術を使って中学時 事実、渡辺先生だってこ 間忘れる事はありません。 は試験を終えた後も長い き、さらに一度覚えた事 ずか一週間で完全暗記で 目以上の暗記事項を、 法なのです。一〇〇〇項 めあげた対試験用の暗記

征服できるはずです。ば、まちがいなく試験を

がきくこの記憶術を使え 語・数学にまで広く応用

会・理科系だけでなく英でしょう。その時に、社

「暗記量のテスト」「記憶

ともかく、

今の試験は

位にランクされるはず。 られないような成績で上 この記憶術を使えば信じ

力のテスト」といってい

ほとんどビリから1 ケタへ半年で浮上! 黒田勝弘 (15才)

中三になって初めての

勝負をかけるとすれば日

に思い出す! 試験直前、あふれるよう

というスゴイ事をやって あらゆる試験に、あらゆ るのです。

る状況で利用できる!

■戦闘シーンがよりリアルに。

- ●敵の攻撃でダメージを受けた箇所、その度合がキャラクター別に細かく表示され、より深くゲームの面白さを追求することができます。例えばファイターが手に怪我をしたら、当然その後の戦闘能力が損なわれることになり、足に怪我をしたら移動の際にハンデを背負うことになるかもしれません。
- ●敵の数、その力の度合により一人ひとりのキャラクターポジションを3段階に移動することができます。

MSX2専用3.5°2DDディスク版(2枚組) VRAM128K RAM64K(1ドライブで動作します) DMSX-MUSIC・ジョイスティック対応

6月10日(土)新発売/ ¥9,800標準価格(消費税抜き)予約受付中/



ホーステック株式会社 〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16 TEL.(03)708-4711



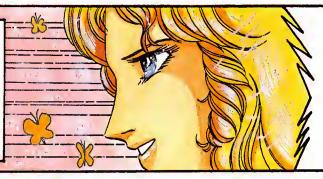
■シンプルで洗練されたビジュアル。 アイコン表示で操作も簡単。

4 the Writh o	· Nil esecut	Phantage 111
######################################	Priess - North off Control off	Winderd
Toppes a 187	Tellingt	C 7 Grangtan

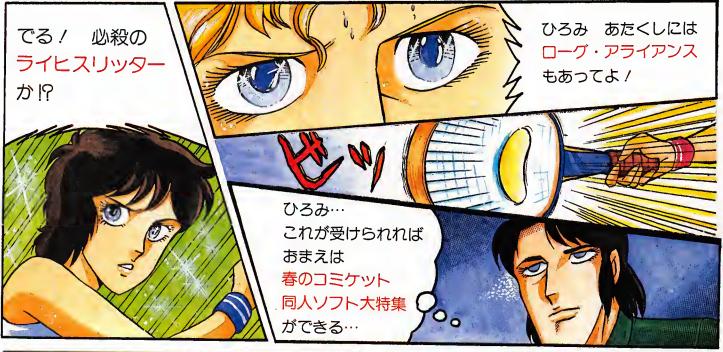
© 1989 BOTHTEC © 1987 by STRATEGIC SIMULATIONS, INC. All right reserved.

通信販売(送料・税無料):品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。

前号までのあらすじ―― 先輩をさしおいて 選手に 指名されたひろみは 鬼コーチの命令で練習試合を することになったが……



サーク がある以上 あたくしは 負けられない /







毎月8日発売

徳間書店



2周年を記念して始まった企画も、

2周年を記念して3か月続いたこの企画も、ついに今月で終わり。 4月号からためこんでいる応募券を一気に使ってみよう/

というわけで、応援してくださっている読者のみなさんに感謝の 気持ちをこめて用意したプレゼントも今月で最後だ。各ハードメー カー、ソフトハウスの方々に大感謝/ ほんとうにみなさんどうも ありがとう。3周年にむけてますますがんばるぞ/

さて、今月は最終回というわけで、プレゼントの番号は99(6~6) は4~5月号で掲載。これは4月30日でしめ切りずみ)からだ。しめ 切りはすべて5月31日(当日の消印有効)になっている。

応募券のほうは4月号から6月号まで共通に使えるようになって いるので、4月号をひっぱり出して4月号についている青い応募券 を使ってもかまわない。まだ残っているのなら、もったいないから ぜひ応募してほしい。いよいよ最後のチャンスだ。

詳しい応募の方法は下に書いてあるので、よく読んで応募するよ うに。何度もいうようだが、これが最後のチャンスだ。心に決めた プレゼントに勝負をかけよう。ちなみに昨年は8万通以上の応募が あったが、ひるむでない /

すでに4~5月号の分のハガキが毎日ドサドサ到着して、整理に てんてこまいの編集部だ。が、担当者がもっと忙しくなるようにた ~くさんのハガキを待っている/

今回のプレゼントは昨年と同じく4~6月号の3か月連続企画。今 月が、その最終回だ。応募の方法はちょつと変わっていて、応募券が どの月でも共通して使えるようになっている。つまり、今月のプレゼ ントの中でほしいものがあったら、4月号と5月号の応募券も今月使 えるというわけだ。よく考えて有効に使ってほしい。

しめ切りは①~⑤も、⑥~⑩も5月31日(両方とも当日の消印有効)。 当選者の発表は4~6月号とも7月8日発売の8月号。ちょっと先だ けど、楽しみに待っていてほしい。それでは以下のきまりをよく読ん で、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無 効になっちゃうので注意してね!

●応募方法

①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書く) ②名前と住所と電話番号(都道府県名と名前のふりがなも)

③所有機種(MSX1か2か2+かも書く) 4年令と職業や学年

⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

●ハガキの送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX・FAN」編集部 創刊2周年記念読者プレゼント係



内蔵ワープロが評判のMSX2+。ゲーム 用の連射機能つき

56 ~EPISODEI~ コナミ コナミのすぐれもの シューティング。 M 1というのもうれし い。MI・R



/クションval.3



プログラミングツールのおまけがつい t=MSX2+





プログラムのリストや、ワープロで作 成した文書の印字に便利なプリンタ



ファンタジーの世界 を舞台にした本格ウ ォーシミュレーショ

ン。M2/2+・D







ソニーの「プリントショップII」などで カラープリント



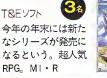


プリントショップ 🛚

誕生日カードや、暑中 見舞いのハガキなどい ろいろ作れる。M2・ D(要漢ROM)



ハイドライド3





ついに今月で終わり。出し忘れないようにね!



本編ファミスタをプ レイするまえにこれ でコツを習得しよう。 MSX2+ · D



コンパイル RPG、AVG、福袋の3 枚組が魅力のディス クステーション。M2/ 2+ · D



ザイン・ソフト 核戦争を防ぐことが 目的の本格ウォーシ ミュレーション・ゲ **一ム。M2・D**



76 パロディック

BIT2 ファミクル一家が人 気ゲームのパロディ 面を進むシューティ ング。M2・R



激走ニャンクル

パナソフト まっすぐひた走るネ コのニャンクルが楽 しいアクションゲー ム。M2・D



新九玉伝

テクノソフト

ちらばった9つの玉 を求めて町から町を 旅して進むARPG。 $M2/2 + \cdot D$



前作はかなり古いが 熱いリクエストに応 えての続編。ARPG。



マグナム危機

東芝EMI 忍びよるギャングた ちを愛用の銃でやっ つける痛快アクショ ン。MI・R



63 ぺんぎんくんwars2

アスキー 玉を投げて相手を倒 す単純だけど、もの すごく熱くなるゲー ム。M2・D



68 抜忍伝説



邪鬼丸、小源太、幻 妖斎の3人がそれぞ れに大活躍するRPG







T&EY7h T&Eの人気RPGシリ ーズ、ハイドライド の特製Tシャツ。Mか





賞金をかせいで、い い道具をそろえて上 位の大会に進もう。 M2 · D



69 うる星やつら

マイクロキャビン 34

あこがれの了子さん の誕生日に呼ばれた あたるは迷路を進む。 AVG. M2 · R



ウルティマバ

ウルティマ・シリー ズの第4弾。シリー ズ中の傑作といわれ ている。M2・D



Lを明記のこと。

日本ファルコム



88年の人気ナンバー ワンRPG、「イース II」の特製Tシャツ。 シンプルがいい。



三国志

中国の史記の時代に 大陸の統一を図る大 人気シミュレーショ ン。M2・D



70 ドラゴンクエスト

泣く子もだまる超人 気 RPG のドラクエ シリーズの第2弾。 MI · R



ニューヨークで起こ ったサラという女性 の自殺事件を解決す るAVG。M2・D





第3弾が待ちどおし い「イースII」の下じ きと、ファルコムの ロゴステッカー集。





今回の特集が組まれた背景およびその事実

■MPケーブルと謎の周辺機器 たまにMSXのおもちゃ箱を ひっくりかえすと、遊んだ覚え のない周辺機器があったりする。 ボイスボックス(発売元:ログ)

やジャストサウンド(ジャスト)



といった、MSXから声が出る不思議な小箱を見つけたときは、プルッとした。百字軍のボスが最高にプルッとした周辺機器は、MPケーブル(松下電器)というやつ。2台のMSXをつないで遊べるというおもちゃなのだ。これを利用した2人用ゲームのプログラムを中心に、謎のの周とと思ったけど、担当のプログラマがミニ四駆にとりつかれたので、今回はパス。でも、この特集は機会をみてやるつもりだからネ。

■いろんなゲーム、多様な選択いつもMS Xで楽しんでいる、いろんなジャンルのゲームたち。そのほとんどは、ディスプレイの外でも体験できる。むずかしい話に聞こえそうなので、例をあげてみよう。たとえば、野球の高い野球ゲームがあるね。ここでディスプレイの外へ目を向けてみよう。プロ野球というコードがあるし、草野球というコードだって、同じなどと現実の世界に、同じ



○今回の特集で紹介したゲーム群。 どれも味わい深いものがあるのだ。

ジャンルのゲームがある。本質的にはいっしょ、どこかちがう。でも、どっちを選んでも楽しい。今回の特集では、そんな似たものどうしを比較しよう。どちらが優れているかではなく、それぞれの良さや性格を見ていこう。

百ノー、天九牌

最初は、今月のニュースでも

紹介した「天九牌」を比較してみ

よう。このゲームのくわしい内

容については、P105にある記事

を参照してほしい。余談だけど、

タイトルを聞いた編集部の全員

が、『天九牌』とは麻雀ゲームだ



VS.

りなかった。 だ

と信じて疑わなかった。だが実際は、ドミノちっくな牌を用いた、オイチョカブのようなゲームだったので、/×9999。

このゲームでは、配られた4 枚の牌を組み合わせて役を作る。 しかし、最善の組み合わせを考





◆本物の『天九牌』。総販売元はスタジオパンサー、価格は3000円

天九牌

えるとき、ほとんど知能は要求 されないし、配られた牌を交換 するといったチャンスすらない。 ゲームは、ひどく質素なものだ。

MSXでは、趣味を凝らした 4つのモードが、ゲームの単調 さをカバーしている。香港の映 画スターやセクシーギャルと遊 べる、という楽しみがあるのだ。 実物のほうはというと、大き 声ではいえないけれど、賭博 としての楽しみしかない。右の 写真が、すべてを物語っている。 大人になってから遊ぶように/



しているという気分にさせるのだ



はまると最後の危険な遊びだ!



百ノ二、ウィザードリィ

1 75.

ウィザードリィRPG

続いて比較するのは、MSXに限らず、多くのコンピュータ上で遊ばれているRPGの元祖『ウィザードリィ』と、それをテーブルートーク化した「ウィザードリィRPG」の御両名だ。



MSXの「ウィザードリィ」の 魅力を言葉で表現するのは、ま ず不可能だ。説明になっていな い、と怒られるだろう。このゲ ームは、プレイヤーに何も与え ない。ただ、想像心を広げる空



○「ウィザードリィRPG」は、5200 円でアスキー出版局から発売

間を提供しているだけなのだ。 それとは反対に『ウィザード リィRPG』では、マスターに

よって多くの情報・知識・状況

が、プレイヤーに与えられる。 コンピュータにはなかった世界 が存在し、プレイヤーの意思と は関係なく、世界は動いていく。

きょと・ラップが

■コンピュータRPGを追うテーブルトーク

けいは中には

モーノスターガ



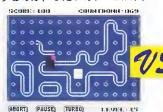
るのがテーブルトークの良さ人間どうしのかけひきが楽し

百ノ三、ディアブロ

US.

チクタクバンバン

つぎに比較するのは、すこし雰囲気のちがうゲーム『ディアブロ』と『チクタクバンバン』。縦横にレールを動かし、レール上を進むものを落とさないようにするのが、ふたつのゲームに共



●『ディアブロ』。ブローダーバンドジャパンから6800円で発売中

通している目的だ。

『ディアブロ』では、レール上を進んでいくのは、もろい球。 ユニークなステージがたくさん 用意されているし、マウスで操作できるので、知力は使っても



○『チクタクバンバン』は、野村トーイから3500円で発売中

体力は使わなくてすむ。難解に 見えるステージが、ほんの数個 のレールを動かすだけでクリア できたときは、まさに感激もの。

レール上を時計が進む『チクタクバンバン』の魅力は、やはりアクション。自分でレールを動かさなくちゃだめだし、目前で時計がレールを落ちそうになると、かなりスリルが味わえる。「ディアブロ」が「人で黙々とプレイするゲームなのに対して、多人数で騒ぎながら遊びたいね。



◀ボールを救うか、時計を救うか…

百ノ四、ラプラスの魔

VS.

クトゥルフの呼び声

最後に比較するのは、「ラプラスの魔」と、テーブルトークRPG「クトゥルフの呼び声」。 どちらも、身も凍るような体験ができるホラーなRPGなのだ。

『ラプラスの魔』は、さながら



コンピュータ版「クトゥルフの呼び声」といった感じの内容になっている。幽霊屋敷の調査という目的といい、暗めのグラフィックといい、夜中に1人でプレイすると、かなり怖そうだ。



そう、孤独にホラービデオを見 ているような感覚に近いだろう。 「クトゥルフの呼び声」は、H.

P. ラヴクラフトというアメリカのホラー作家が創造した「クトゥルフ神話」の世界が舞台だ。テーブルトークRPGの魅力は、マスターの力量によるところが大きい。しかし、人が狂気に近づいていく過程が、絶妙に再現されているところがすごい/「ラプラスの魔」とはちがった怖さを秘めているゲームなのだ。



○怖いもの見たさって、だれもが もっている欲望ではあるよね……

■ どっちを選んでも恐怖の連続/

百字軍のボスこと糸井重黒は、今月でMファンとお別れです。多くのファンレター、ありがとうございました。(1通も届いてないってば)。 というわけで今月は、私へのサムシングを募集します。というのはウソで、MPケーブルを使ったプログラムや、その他リクエストなどを 送ってください。〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。新しい百字軍のボスをよろしくね。

● ● ● ● ● 記憶のかなたに輝く心の宝物を探し出せ!





○今回は、ちょっとひねった取り上け 方してるけど、本当はマジなゲームだ

何というかおっかなびっくり でスタートしたこの『記憶のラ ビリンス」だが、前回の『イース』 がけっこう好評だったので(と いってもお便りか2通きただけ だが)気を良くしている担当者 である。このページ、本当は日 PGを中心に「あーだ、こーだ」 とやるつもりだったが、2回目

にして早くも方針を変更してい くことになった。 RPGだけに 絞ると窮屈なわけで、強く思い 入れができるゲームなら何でも いいことにしたのだ。

というわけで、2回目は『マス ターオブモンスターズ』である。 いきなりシミュレーションの登 場だが、これもRPG風の味付

けで、キャラクタに対する思い 入れ度は、かなり高いのではな いかと思うわけで、この際前か ら気になっていたことを、この ページでじっくり考えてみたい。 今回のテーマは『マスターオブ モンスターズ」でもっともかわ いそうなキャラは誰か?という ことである。

コキャラって人のことバカにすんじゃなーいっ!

BPGをやっていていつも思 うのはザコキャラの悲惨さだ。 初めのうちだけは何とか主人公 を苦しめるものの、たった1段 階レベルアップしただけで、ホ イホイやっつけられるようにな って、2段階でほとんど敵にな らなくなる。殺されに出てくる ようなものである。これはお互 いにとって空しい関係だ。やは り、巨人にとってはツオイ阪神 に勝ってこそ勝利の喜びも出て くるのであって、スカスカ負け てばっかりのチームに勝っても チートモ面白くないはずなのと 同様、おっ、ヤバイ/ 死にそ 一/ とかなんとか言いながら やっと勝てた、というのがうれ しいわけである。ということは そのテのザコキャラはプレイヤ 一に勝った満足感すら与えられ ずに死んでいくわけである。ザ コキャラだって生きているんだ

い。家に帰れば、奥さんだって いるかもしれないし、ことによ ると子供だっているかも。それ に本当に悪いのは魔王だけで、 彼らは「実をいうとかれのやり かたには疑問があるんだ」「やっ ぱ、おまえもそうかー」などと2 匹のスライムがアカチョウチン かどこかでくだをまいていたり して・・・。意外にいいやつな のかもしれないのだ。それが出 てくるなりほんの一撃であの世 行き、その上「も一、こんなの時 間の無駄だよな一」とかいわれ ている。こんなかわいそうなこ とはないと思う。『マスターオブ モンスターズ」にもザコキャラ は出てくる。もちろんこの場合 はSLGなので、敵として出れ ばザコだが、味方にすると使え ないキャラということになるが。 どちらにしろ、かわいそうなや つではある。

ちばん弱いエレメンタルはどれだっ!!

一発屋に栄冠!

さて、一般のモンスターのザコ キャラオブザイヤーを選ぶ前にエ レメンタルで最も使えないやつ、 というのを選ぶことにしたい。

まず、特殊な事情がないかぎり エレメンタルを使う相手は普通で はかなり殺しにくい敵だ。H.P.が 高いキャラであることが多い。で、 例えば序盤ではなかなかしぶとく 生き残り、あの一撃が結構怖いト ロールにあてることを考えるとま ずHPが8しかないアースと13 のエアーは「退場!」ということ になる。トロールの攻撃は13×1 だからエレメンタル側の最初の攻 撃があたらずにトロールの攻撃が あたればなんのダメージも与えら





ワースト1 はまぬがれる。アース は攻撃が27×2というところで、 ここらで一発というときに頼れる ところがあるが、もしも2回とも はずされると、火の鳥にすら殺さ れてしまうというもろさを持って いる。あとのエアーは13×4とフ ァイアーの10×5と、まぁだいた い似たようなもので、ベストには ならないかもしれないが、ワース トにもなれないいわゆる中流志向。 ここはやはり三振かホームランと いう一発屋のアースに親しみをこ めてワーストエレメンタル賞をあ げたいと思うのだが、どうだろう。 姿もひょうきんだしね。

れないということになる。これだ

けでもファイアーとウォーターは





発表!輝けっ!ザコキャラ・オブ・ザ・イヤー

さていよいよ「マスター」 オブモンスターズ」ザコキ ャラオブザイヤーの発表で ある。どうだ、このじらし 方/ 年末の各種歌謡賞の ノリをまねしてみたわけで ある。どうせならノミネー トモンスターまで決めてし まえ/ ということで、ま ◆妖気ただよう魔界の戦いなのだっ/ ず、棍棒い一いっぽんさら

しにまーいてっ、のバーバリア ン。おつぎが盾と剣だけでドラ ゴンにも立ち向かう無謀なファ イター。このへんは、主に足が 遅いことがエントリーの決め手 だ。紅一点のセイレーンは文句 なしに攻撃に弱いから、トロー ルもファイターらと同じ理由。 ミノタウルスは弱くて成長させ にくい割にレベルアップしても ゴーゴンでたいしたことないか ら。デーモンは天使のライバル なのに、稲妻の調子が時刻効果 で悪くなると割と平気で体当た り攻撃に切り替えたりして節操 がないから。リザードマンは、 ミノタウルスと同様の理由。ゴ ーレムは敵に回すとやっかいだ ったという記憶があるので、自 分で使えるとなるとわりとホイ ホイ作ってしまうのだが、足が 遅いのでいざというときにちっ とも役に立たないから。しかも 攻撃が1回だけなので、当たら なかったときのショックが大き い。なんだかこうなると個人的 な恨みツラミで書いているよう に見えるかもしれないが、実際 にそうなのだ。 ジャイアンツも ほぼ同じ理由。ゴーレムが火炎 以外の攻撃に強いのに比べて、 何の防御力も持っていないのも 困りものだ。大事なキャラに大 回復をかけたターンに「おまえ はまだ大丈夫/ もう1ターン だけ耐えしのいでくれ/」など といっていると次のターンにい なくなったりしている。体格が いいのにカゼをひきやすいやつ という感じだ。そしてノミネー トの最後は、やはりこれを出さ ないと異議のでそうな本命モン



スター、レイスの登場だ。も う、弱い、遅い、かわいくな いの3拍子そろったやつなの である。これは、まず一般的 には「マスターオブモンスタ ーズ」におけるザコキャラの 代表といえそうである。

というわけで、10人(匹)の 紹介とノミネート理由を紹介 してきたわけだが、きみの思 い描くザコキャラオブザイヤ 一は入っていたかな? もち ろん入っていなくてもこのま ま進める。

まずは、本命のレイス。だ が、こいつがけっこう曲者な のだ。とにかく安い/ これは 大きい。魔力10である。10円な ら今の社会でも消費税がつかな いのだ。いかに安いかがわかろ うというものである。こんなに 安いのだから文句はいえない。 しかもこのレイス、死の波動と いう恐ろしげな名前の攻撃を持 っている。これは魔法の一種だ が、4×2と意外に強いのであ る。成長の望みはないものの、 天使2人分より効率的なのだ。 しかも、ユニコーンや天使、ペ ガサスといった聖なる力を持っ たキャラでないと簡単にはやっ つけられない。 なかなかクセの あるキャラでザコキャラオブザ イヤーの要素十分である。あえ て難をつけるとすると人間味が ないというところだろう。やは り、あのぼそぼその姿には感情 移入はしにくい。他の候補を当 たってみよう。といっても紙数 が尽きてきた。大急ぎでいきた い。まず、バーバリアン、ファ イター、デーモン、トロールあ

■これがザコキャラ・ノミネートモンスター10だ



どさー……。 や鉄だったか? 疲れた。ふわ。 するなー……。 こんなキャラだけ集めた生産タイプがあったら、絶対に受け持ちしたくないっ! って思わせるものがあるよね。塔を取りに行けるのは、なんとデーモンだけ。守りに

にドロがつまっ

てるかんね。い

りゃ、まあ時々

体当りはするけ

入れば強そうだけどね。

け選ばれてやん

の。確実性が欲

たりは、先の成長が楽しみであ る、という点で没。トロールが 成長してもジャイアンツじゃな いかという声も聞こえてきそう だが、あいつはコロッサスにな るからね。コロッサスも一発屋 だが、H.P.が100もあれば文句 はないだろう(コロッサスにな らないタイプのトロールもいる が)。セイレーンもなかなか有望 だ。弱くて、しかも成長しない。 だが、これもレイスと同様の問 題を抱えている。いまいちシン キンカンがわかないのだ。ゴー レムは防御力が強いので没/ こうなると成長してもたいして 強くならないミノタウルスとリ ザードマンあたりががぜん有望 になってくる。ここはやはり基 礎体力が少なくて、値段、じゃ なかった、魔力が10と、レイス と同じリザードマンこそザコキ ャラオブザイヤーの風格十分で はないか、という気がしてくる。 よって、ここにリザードマンを

輝くザコキャラオブザイヤーに

選ぶことにした。なんといって もあの虚弱体質的なスリムなボ ディーがかわいいし、味方キャ ラの近くに来ても全く気になら ないところが、ザコキャラのザ コキャラたるユエンだと思う。 やはり、これが受賞の最大のポ イントなのだな。

わ。ふわふわ、

ふわふわ。あー

買い得だし。で

も何かやな予感

というわけで、今月はおしま い。リザードマンの栄冠に意議 のある人は、5月18日までにお 便りちょーだい/ じっくり検 討してみるかんね/





圧政に人々が苦しむ、乱れた江戸が舞台だ!

時は江戸、元禄8年のことで ある。徳川5代目将軍、綱吉に より「生類憐れみの令」が布令さ れた。その内容は、犬や猫はも ちろんのこと、蠅や蚊などあり とあらゆる動物を、傷つけたり 殺したりした者は重い刑に処す る、というものだった。この無 謀な政策により人々は苦しめら れ、江戸からの逃亡を試みる者 が続出した。彼らの目的地は、 御者公のおかげで「生類憐れみ の令」が実施されていない土地、 水戸であった。彼らを無事に逃 すことを稼業とする「逃がし屋」 なる者たちも出現した、そんな 時代の物語である……。



悪から人を解き放つ、藤兵衛の職業は「逃がし屋」

主人公である「逐電屋藤兵衛」 の職業は「逃がし屋」。師である 松尾芭蕉(有名な歌人、その正体 は水戸の御老公直属の隠密)に 忍術を学んでいる彼は、依頼さ れた仕事はかならず成し遂げ、 この世界では知らぬ者はいない。

事件は、藤兵衛の隠れ家に芭 蕉がやってきた日から始まった。 芭蕉によって依頼された今回の 仕事は、神隠しにあい行方不明 になった井萩屋の娘「お志津」を 探し出して、水戸に逃すこと。

☆若者の首が! 恐ろしい術の威力だ

そのとき突然、彼らのかたわ らに置かれた人形が話し始めた。 お志津をさらった一味の一員が 仕掛けた人形のようだ。刺客に 隠れ家を爆破され、怒りと事件 に対する興味を抱いた藤兵衛は、 今回の依頼を受けたのだった。



○水戸から派遣された男・佐々木。 いろいろ藤兵衛に協力してくれる



●年齢、素性は不詳。身なりは汚 ないが好男子の藤兵衛

藤兵衛は返事を渋っていた……。

●藤兵衛の師匠・松尾芭蕉。世間では 死んだことになっていて、陰者の身

> ●いつのまにか置かれていた人形 によって、藤兵衛の隠れ家は爆破 された。今回の敵はあなどれない



江戸の町に起きた不可思議な事件を調査する

プレイヤーは藤兵衛となって、お志津に関する調査を始めなければならない。コマンド選択式のアドベンチャーゲームなので、よほどのことがない限り、物語は小説を読むように進んでいく。だれでも、時代劇の世界へとカンタンに溶けこんでいけるのだ。

まずは、お志津の家である井 萩屋あたりに足を運んでみるといい。彼女がさらわれた場所や、かつて彼女に起こった事件などの情報が得られるだろう。調査を進めていくうちに、「目明しひょう吉」を始めとする、多くの仲間も協力してくれるはずだ。 お志津の行方を追っていくと、 やがて第2、第3の事件に出会 うだろう。次々と行方不明にな る生娘たち、彼女たちに共通し ているものは……。また、幕府の まわりにある不隠な動きとは? 事件の真相に迫るには、推理と 努力が必要となるだろう。



○稼業は目明しだが、藤兵衛の友人

ひとり、またひとりと、生娘たちが消えていく



♂お志津の父。不審な点はないようだが



い娘だったらしい恋津。器量のいい、やさ厳初に神隠しにあった娘



あって行方知れずとなるり。彼女もまた、神隠し藤兵衛の友人の最愛の娘



◆お志津、ゆりに続いて神隠しにあう、
秋乃。彼女たちはなぜ狙われたのか?

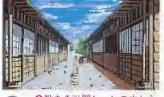
強敵続出! 藤兵衛を待ち受ける謎の一味…

ただミステリーだけの時代劇ではつまらない。血わき肉踊る激しい戦いがあってこそ、興奮できる時代劇というものだろう。藤兵衛の動きを阻止するべく登場する、数々の刺客。彼らとの戦いも、物語の魅力のひとつだ。

島原の乱の生き残りと称する 謎の男に引きいられた、4人の 刺客。「薬屋・蚤助」「傀儡師・邪 海」「猿使い・張」「邪剣士・暗月 斉」という、それぞれ特殊な攻撃 方法を会得している殺し屋たち だ。藤兵衛も腕に覚えはあるといえ、彼らとの戦いで勝利を得 るには、状況を把握して、その 場にあった策を練らなければならないだろう。また、彼ら らないだろう。また、彼ら らないだろう。また、彼ら らないだろう。また、彼ら らないだろう。また、彼ら らないだろう。また、彼ら らないだろう。また、彼ら らないだろう。また、彼ら らないだろう。また、彼ら らないだろう。また、彼ら りを知ることも、事件を解決す るうえで忘れてはいけない。す べてはキミの判断力しだいだ。



● 蚤助の技によって生み出された地獄に落ちる、藤兵衛とひょう吉



●数ある戦闘シーンの中から 長屋での戦いをビックアップ



◆ そこにいたのは、行方不明
のお志津。しかし様子が変だ





○その正体は、薬使い・蚤助だった。 すべては、彼の薬による幻覚なのだ

待ち受ける強者たち



大剣を握った姿から判断できるように、剣の使い手である。藤兵衛とはまず、竹居という男の屋敷で、刃を交えることになるだろう……。



ゲームの冒頭で、藤兵衛の隠れ家 を爆破した張本人。人形を用いた 妖しい術を駆使するという、あな どれない相手である……。



さまざまな薬に通じている殺し屋。 相手に幻覚をあたえる攻撃を得意 とする。藤兵衛は、物語の序盤で その攻撃に苦しめられる……。

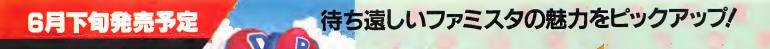


殺しのために調教した猿を従えて、 みずからは拳法によって攻撃して くる強敵。連携プレイによる戦闘 に対しては、警戒するように……。

●・・・・そしてまだ見ぬ仲間・・・・

まだ見ぬ仲間を紹介しよう。物語中盤で登場する「陰陽師・瑠璃」。 霊岸島に住む呪術師である彼女は、 降霊術に通じている。その術は父・ 玄心に学んだものらしい。しかし、 その父はいまは亡き者となってい る……。彼女も藤兵衛の協力者だ。





ナムコ ☎03-756-2311

媒 体	
対応機種	MSX 2+専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	7.800円

対 投げる! 打つ! 走る! 守る! これぞ野球のダイゴミ



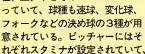
本モノのプロ野球のほうは、 一足早く4月にオープン。好調 広島を中心にエキサイティング な試合が続いているが、こうな る、ああなるといろーんなウワ サをまき散らしつつ、ファンの 気をもませていたMSX2+版 の『ファミスタ』がついに、その 全貌を現したのである、と思ったのに……。というわけで『ファミスタ』の最新情報をお届けしたい。まず、最初にこれまでのどのファミスタもかなわないのが、審判のコール音。すっごいリアルな声で「ストライク/」「アウト/」などのコールが気持

ちよく聞こえてくる。

その他は、ファミコン88年度版の内容はきちんと押えつつ、チーム数の増加、選手データの新規更新……などで89年度版といえる内容。まさに、ファン待望の野球ゲームの登場というわけだ/

ピッチンク!

野球はピッチャーだ。バッティングは水モノだかんね。で、ピッチングフォームにも右、左、上、下とそろ



一いが



この異常な曲がり方/ 1球ずつスタミナを消費していく。 先発4人、リリーフ2人の計6人 で、連続して試合をするときは、 先発型は続けて投げられないのだ。



ボームラン! ボームラン!

○ハデにお祝いしてくれるからね

やっぱり野球でいちばん楽しいのはバッティングだ。ピッチャーの投げたボールを打ち返すだけなのにえらく楽しい。バッターのパラメーターは、打率、本塁打数の2つ。打った後はもちろん走力のパラメーターが重要になってくる



○あっ、こんな球投げちゃダメよく

が。バットにボールが当たる位置 で当たりがよかったり悪かったり するのだが、打率によってその範 囲が広くなったり狭くなったりす る。本塁打数は、飛距離を左右す る。走力のある選手はファミコン 版より早く走りそうで楽しみだ。

キャッチングノ

ピッチャーが投げて、バッター が打って、だけでは野球は勝てな い。やはり勝負のカギを握るのは





守備! キャッチングには、ジャンピングキャッチとスライディングキャッチがあって楽しい。送球もワザが要求されるぞ!





球 場!



球場はドームと青空の2つ。勝 負がつくまで延長のドームと、12 回引き分け制の青空とでは戦い方 が変わってくるのだぞっ!

最新情報/ チームデータを入れる部分がちょっとだけ余ったので、隠しチームが入っている、というのが業界でのウワサで、いろいろと、不思議なチームが入っているらしい。まっ、どうやって出すのか、とかはこれから先のお楽しみではある。

この他の追加チームデータがディスクの形で供給されるという企画は、すでに報道済みだが、楽しみだ。例えば、日本のオールスターチームなんかができると、夢の日米対決とかね。ちょっとシブイが、東京六大学と東都六大学の対抗戦なんてあるといいなー、とか思っていたりする。



MSX2+版ファミスタ全18チームのご紹介なのだ!



本家のほ うが、2年 連続最下位 で、すっか り弱小チー ムになりか

わってしまったタイタンズだ が、足の早い1、2番と新外 人、それからしぶい"たほ"の 打撃で一矢報いるのだ!



連覇を狙 う本家同様 ライオネル ズと双壁の 実力。特に "おみあい"

の打力がこのチームの看板で、 しかも"おによ""こなつ"の投 手陣で、きっちりおさえる。 3番手投手を攻めたい。



抜群の投 手力の陰で 貧打を予想 されていた が、はたし てどうか。

出塁率の高い"しやうだ"を "こばや"あたりで、きっちり と返す野球をめざしたい。外 人の影がうすい球団だ。



人気No. 1 のガイアン ツだが、や はり投打の 軸は"くわ わ"と"は

り"。特に好調"はり"はコワ い存在になりそう。"まきは は""くろまて"と2枚目の看 板も健在。スキがない。



打順の若 い、いわゆ るスーパー カートリオ を"ぽんち" あたりで返

すパターンができると、チー ム打率の割に大きな得点力が 期待できる。"えんぼう"に ら"の老化が心配されるが。

"いけい け""ひぽさ わ‴かずし げ"といっ た若くて、 イキのいい

選手が、打ちまくればコワイ 存在。ただ投手陣に、これとい った目玉がないのが、このチー ムの弱点。継投でかわせっく



常勝ライ オネルズの クリンナッ プは本当に コワい存在 だ。投手陣

も"みなみお"が抜けた穴を、 "くろう""わななべ"らがき っちりうめている。 リリーフ の決め手を欠く。



ミスター 2ラン、こ と"ぶらい あ"の打撃 ばかりが目 立つが、"お

ごぞんじ

大リーガー

混成チーム。

投打ともに、

おいい"のしぶい動きも見逃 せない。投手では、左のでむぎ の"が軸になる。いまひとつ、 迫力に欠けるチームだ。



"たきだ し"を軸に した投手陣 は、リーグ 有数のもの。 ただバッテ

元"ガイ

アンツ"が

メインの〇

Bチーム。

ィングに、いまひとつ迫力が 欠ける。機動力野球を展開す れば、なんとかなるはず。テ ルシー効果が出るか!?



"もんた" 効果で"ぶ うまん"の 振りもいっ そうよくな った、とん

でもない打撃王国。ただ、フ アミスタでは、最強の投手の 1人 "さんた"の穴を埋める 投手陣に不安を残すか。



打力、投 手力ともに 決め手を欠 いたままシ ーズンに突 入! でゲ

ームのほうも、他チームと対 等に戦うにはちょっとむずか しいものがあるか。"にやん こ"の力投に期待!



はっきり いって最も 人気のない 球団だ。チ ーム力の向 上よりも先

に球場をきれいにしろっ!と いいたくなる。"むらちょう" の気迫あふれるピッチングに 期待するのみ!



並はずれて いる。難は 投手陣が、球速が速すぎて、 あんまり球が曲がらないこと。 もちろん、ホームラン打者が

続く打線は強力そのもの。

の活躍に期待したい。

といっても、 成績は現役 時代のものだから、実質的に は、日本人のチームとしては 最強とみていい。"みすたあ"

野球アニ メに登場し



ーのデータは、まさに非現実 的といえそう。特に1番"はや み"の足は、内野安打でも2塁 に行けそうなくらい。

ナムコゲ ームのキャ ラが大集合 のナムコス ターズ。フ アミコン版

初代は弱かったが、しだいに 戦力を増した。数字に表れる 戦力よりも、全体にバランス がいいチームといえそう。



このMS X2+版で 初めて加わ ったチーム。 その名の通 り、ナムコ

の社員たちの名がずらりと並 んでいる。まっ、こんな人た ちが、ナムコのゲームを作っ ていたりするわけだのだ。



これもM SX2+版 で初登場。 "なんの"や "ゆい"しず か"といった

女のコたちが、ショートパンツ をはいて、走りまわったりして いるのは、なかなかかわいい。 ファンがふえそうなチームだ。



チームエディ ットも『ファミ スタ』の楽しみ のひとつ。作っ たチームどうし を戦わせること はできないが、 自分の作ったチ ームが、活躍す るのを見るのが うれしいのだ。



遊び方にも4モード! その人なりのファミスタなのよ

ベナントレースモード



MSX2+版で 初めての6球団、 130試合モード。も ちろん、途中経過 はディスクにセー ブしておける。長 い闘いだけに、優 勝のよろこびはひ

勝ち抜きモード



1回も負けられ ない、勝ち抜きモ ード。コンピュー 夕相手にやってい ると、へたになる というウワサもあ るが、1人でも遊 べるのはやはりう れしい。

VSモード

『ファミスタ』の最 大の楽しみはやはり、 人間どうしでプレイす るVSモード。読みと 気迫がモノをいう世界 で、まさに本当の野球 と変わらない興奮だ!

もの思いに沈みたい ときにはウォッチモー ドだ。つまらないこと にくよくよしていると きに、元気に走り回る 選手を見ていると、つ られて元気になるのだ。

ウォッチモード

かわいく楽しいパステルカラー 5月21日発売予定 @ @ キャニオン 203-221-3161 MSX 2/2+ 対応機種 128K VRAM セーブ機能 格 6.800円

「ファンタジーゾーン」といえ ば、だれもが知っているといっ てもいいぐらい有名なシューテ ィングゲームだ。その続編にな るのが、この「ファンタジーゾー ンロ」だ。

ゲームは前作同様に、横スク ロールのシューティング。背景 も色あざやかで、ファンタジッ クなイメージがただよった世界 が舞台になる。ただし、ラウン ド構成はちょっとかわっている。 1つのラウンドは複数の面から なっていて、敵基地を破壊する と現れるワープゾーンを使って、 各面をいったりきたりするのだ。 基地をすべて破壊しつくすと、 赤いワープゾーンにひそむボス キャラと戦えるようになる。そ



○基地から出てくる敵や、編隊を組ん ○撃った瞬間にお金にかわる。ほらね で飛んでくる敵を倒すと……



○パステルカラーの背景がキレイ。 こんな世界が舞台となるのだ

こで、ボスを倒せばステージが 終了する。

敵キャラは、倒すとお金にか わるので残さず取ろう。敵の基 地もワープゾーンかお金にかわ るのでしっかり取ること。自機 であるオパオパをパワーアップ するときに、お金がたっぷり必 要になるからね。



コインにかわったでしょ



置アイテムも加わ

たまごに羽のはえたような形 の主人公オパオパ。お世辞にも 強そうには見えない。そこで登 場するのがパワーアップのため のアイテムたちだ。

基本的に、アイテムは「SHO P(ショップ)」に入ると買うこ とができる。ただ、場所によっ て売っているものがちがうので、 1か所ですべてのアイテムが手 に入るわけじゃない。各ショッ プになにが売っているかメモっ ておくのもいいかも。

ショップに入って買い物が終 わると、装備の選択画面になる。 今買ったアイテムを装着してお くか、あとにとっておくかを決 めるわけだ。先にも書いたよう に、各ショップで売っているも のがちがうので、便利なアイテ



○オパオパの装備を決める。買っ たって装備しなくてもいいんだよ



ムは保存しておくというのもひ とつの手だ。

アイテムもエンジンやボム、 ビームなど、前作同様に便利な ものがそろっているが、今回か ら増えたアイテムもいくつかあ る。とくに、「ヨウェイショット」 はかなり使える。アイテムをつ けるのも、ゲームの楽しみのう ち。ぜひ欲しい/





ビッグショット 通常ショットが強 BIG SHOT まあまあ便利 力になったもの。



エクストラシップ オパオパが 1 機増 える。少なくとも 1機は買おう



3ウェイショット 3方向に撃てる強 STUDY カなショット。 STUDY カなショット。 ABCOC 手ごろな武器だ 力なショット。お



ビッグボム 通常のボムの2倍 BIIG の破壊力。2連 BOIIE のツインもある の破壊力。2連発

うウンドの構成が ちょっと複雑だから

ラウンドー マップのしくみと攻略

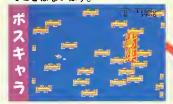
右のマップを 見てもらえれば ラウンド内の面 のつながりはわ

かると思う。敵の基地を破壊する とワープソーンが現れ、そこに入 ればマップ上に矢印でさされたあ たりへ移動するというわけ。

右のマップはラウンド1の場合 で、ほかのラウンドも3面とはか ぎらない。面が増えるとワープの しくみが複雑になるのでマッピン グとはいかないまでも、なにかし らメモしておかないと道に迷って しまうぞ。

ラウンド1の場合、全部で15あ る基地を破壊し、ラウンド1Cの 赤いワープゾーンに入ってボスを 倒せばクリア。まずはラウンド1 Bのショップに行ってアイテムを 少しでも買っておけば展開が楽に なる。とくにオパオパは最初おそ いので、ウイングやエンジンなど のアイテムを買っておくと戦況が ずいぶんよくなる。

ラウンド1のボスは、飛んでく る木をよけて画面右のほうまで行 き、ボムで攻撃しつづければなん てことはないはず。



○ボスの面に来た。画面右から木が いっぱい飛んできた一







●飛びかう木をくぐりぬけて、画面 の右へとつき進むのだ





楽に戦えるはず を買っておくとず ショップでア

のは「お茶のこさ ウンドーぐらいクリアしまえばこっちのもの ョップでアイテムを買っここにはショップがある

○左から2 にのぞんでも はラウンドーBに ムを買って イテム かも

○ボスの左上に位置し、ビシバ シ撃ちまくっていれば……



●あっという間にお金がたく さん。かき集めなくちゃ

ここまでで終わりと思ったら大 まちがい。このゲームはまだまだ 続く。しかもゲームの難易度は上 がってくる。でも楽しさも正比例 して上がっていくのでご安心を。 ここに先のラウンドをいくつか紹 介しておくので参考までに。あと は自力でがんばれ!



○敵キャラが電車のようにつらなっ てかわいい。水晶もキレイ

⊙これはラウンド2。ここではタコみ たいなのが基地だ。黄色いキャラが編 隊を組んでむかって来た



るだけだが、けっこうしぶとい





♀ラウンド3のボス。四角に目があ ♀火柱が立ちならぶラウンド4。ドラ 焼きみたいなのが敵の基地





○炎の舞い上がるかっこいい面。ラウン ド4あたりの難しさはふつうじゃない



いままでの戦い

悪の魔術師ニカデモスを倒すことがファンタジーシリーズの最終目的だ。1作目のジェルノアの章では賢者フィルモンの残したスクロール(巻物)をたよりにニカデモスを倒すべく戦ったのだが、ニカデモスを追い詰めたかに思えたところで逃げ切られてしまった。そして、2作目のフェロンラの章でも同じようにかわされてしまったのである。



デモスは逃がしたの戦闘シーン。ザ

3作目ではついにニカデモス と対決できるらしい。ついにあ の鬱質が晴らせるのだ。

さっそくスカンドール島へ向かおう。

キャラクタは根気で作ろう

The evaluation introduces of Standards | 1 U

○このパラメータの種類を見よ

「ファンタジー」や「ファンタジーII」ですでに成長したパーティのいるプレイヤーは、パーティをスカンドール島へ送るところからはじまる。それ以外の多くのプレイヤーは「ファンタジーIII」からはじめるので、最初の作業はキャラ作りだ。

ファンタジーシリーズでは、

キャラを作るのではなく、推薦されたキャラを選んでパーティのメンバーを集める。気に入ったキャラを推薦してくれるまでねばって(といってもキャラの能力は22種類もあるパラメータの

具合で決まるので、かんたんには見分けられないけど)気に入ったキャラでパーティを組みたいところだ。結局、どのゲームでもキャラ作りは根気が大事だということです。

町から出かけて町にもどる

スカンドール島には15の町があり、武器調達所(アーマリー)以外はどこも同じになっている。町には、ギルド、休憩所、アーマリーなど、いくつものセクションがある。

まず重要なのはギルド。ここ でパーティを組むのだが、ここ の仕組みがおもしろい。スカン ドール島のどの町にいる(ファン タジーシリーズでは町にいると きしかゲームセーブできないの で、キャラはいつでもどこかの 町にいることになっている)キャ ラでも呼び出してパーティに入 れられるのだ。たとえば、ダン ジョン攻略のときは魔法使いと 盗賊をメインにしたり、荒野で バシバシ戦うときはファイター をメインにするなど、何をする のかによって自由にパーティの メンバーを変えられる。

ギルドではパーティの編成だけでなく、キャラのレベルを上げたり、魔法を習ったりもできる。そういうときには経験値だけでなく、お金も必要になる。

休憩所はなんとタダ。戦い疲れたらここに入ろう。ヒットポイントやマジックポイント、ある程度のキズまで治るのだ。しかも、マジックポイントは、増えることもある。町の外にある休憩所は有料で、税金まで取られる。できるだけ町で休もう。



○ギルドに入ったところ。どんな パーティを編成するのか考えよう



•	ine Hrath or	HIKTOFTUS	Frantisie II
100	1111111122	12%ath	2727
17% stept 1777 slept 1777 slept 17 Si Slept	10 10	1 Chay	Fed Okay
NOP slept slept	i h	1 Craftsmin	Sprite Lilaborer
5,		NOP	V3-427 F
A STATE OF THE STA	L his	Pessant Chay	t Pessant

アーマリーには、武器以外に スクロールも売っているのだ。 これを買うと旅の最初の目的が 明らかになるから、まずこれを 買うことを忘れずに。

準備が整ったら町を出よう。 ©ボーステック ©S.S.I.

キャラクタ作りにかかわる15種族

SE.	人間。よくい えは、万能。 悪くいえば、 目立たない	AN COM	ピクシー。身 長6Dセンチ位 の妖精。すば しっこい	夠	コボルド。背 は低くコブだ らけ。こいつ もタフだ
	ドワーフ。頭 よりも、力で 勝負。体育系 なのだ	例	スプライト。 チャーミング な妖精なのに 盗賊向き	渙	オーク。すは やく、体格、 攻撃力もある が、醜い
滑	エルフ。強く は、ないけど 魅力的。 長寿 で魔術師向き		オウガー。デ カイ、醜い、 強い、タフの 4点セット		ゴブリン。息 がとても臭い ので嫌われ者。 しかも醜い
	ハーフリン。 知性、精神力 もあり、けっ こうタフです	灣	ノール。犬み たいな顔だけ ど強い。ただ 頭がいまいち	感	トカゲ人間。 頭は悪いが強い。水泳が得意だ
	ノーム。濃い 霧ではない。 けっこう機敏 です	愛	トロール。丈 夫で 長持ち。 頭のなかも現 状維持	灣	ミノタウロス。 非常に強い牛 と人間のあい のこ

町から一歩でも外へ出ると、 そこはモンスダーがうろうろし ている無法地帯だ。モンスター とばったり遭遇すると、戦闘シ ーンに突入する。

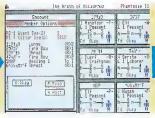
戦闘シーンは複雑だ。まず、 戦うのか、脅したり降参したり する交渉をするのかを決める。 戦いを選ぶかモンスターとの交 渉が決裂したら、連続写真のよ うな戦闘がはじまる。戦闘中に キャラの腕がもげたり足が飛ん だりと、かなり痛々しい。

ダメージを受けてばかりでは 悔しいので、反撃に移る。攻撃 は、各キャラのモンスターとの 距離を調節することからはじま る。距離は前列、定位置、後列 の3とおりで、モンスターに近 ♥キラー・ビーが襲ってきた./ りあえず戦うことにしよう



いほうが攻撃が加えやすく後ろ にいるほどモンスターからの攻 撃を受けづらい。ふつうは定位 置。キャラの整列といっしょに 攻撃方法を指定する。力で攻撃 する方法は5とおりあるので、 モンスダーの種類やキャラの職 業から的確な攻撃方法を考える。 魔法で攻撃したり、弓を射るこ ともある。パーティ全員の攻撃

●各キャラそれぞれ攻撃法が違う のでいろいろ試してみるといい



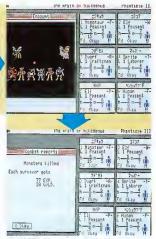
方法が決まると、リアルタイム でモンスターとの戦闘がくりひ

ろげられ、ふた たび交渉シーン へもどる。これ は交渉が成立す るか、モンスタ ーかパーティの どちらかが全滅 ◎あ~あ。首が するまで続く。



もげちゃった

●バシッ! キラー・ビーを攻撃 した。ニクキュウは足にダメージ



○戦闘後、お金と経験値がパーテ ィに与えられた。これは町に入る ときにキャラに配分するのだ

\$\$\$\$\$-\$\$\$\$\$\$.\$\$\$\$\$-\$\$\$\$\$-\$\$\$\$\$\$-\$\$\$\$\$\$

これが、序盤の舞台のスカン ドール島のマップだ。はじめは マップ中央にあるペンドラゴン の町にいる。レベルが上がるま

では町のまわりをちょこまか歩 くくらいにしておこう。遠出を すると二度と帰れないかもしれ ないのだ。

and announced beautiful announced by the control of the control of



もうおなじみのダンジョン。 ファンタジーシリーズはオート マッピングなので、たいへん楽 だ。ダンジョンでは、スクロー ルなどの重要アイテムが手に入 るが、モンスターも強くなって いる。一度に攻略するのではな く何回かに分けて進もう。秘密 のドアや、通路もあるぞ。



☆前作同様のオートマッピング。 先の見えなさが雰囲気につながる

だれしもはじめのうちは目的 などわからないままスカンドー ル島を旅している。目的は、町 で売っていたりダンジョンで手 に入ったりするスクロールを読 んだり、ダンジョンなどで出会 った人との会話からだんだんと 見えてくる。町の神託所(ミステ ィック)のおばさんのことばもち ゃんと聞く。そうこうしている うちに、二カデモスに関する情 報も入ってくるだろう。こまめ にメモを取り、新しい情報とい ままでに集めた情報のつながり を推理しないと、謎の壁はすこ しも低くならない。ひとつひと つ壁をクリアしていかないと、 いつのまにか壁の数が増えだし、 行き詰まってしまうかも。

最後に、『ファンタジーIII』は



○このスクロールに書いてあるこ とをひとつずつこなしていこう

いままでのファンタジーよりも ずっと操作しやすくなったこと を伝えておこう。いままではほ とんどの操作をキーボードのテ ンキー部分で行っていたのだが、 「ファンタジーⅢ」では、ジョイ スティックでプレイできるよう になった。ギルドや銀行に行く ときはアイコンで、魔法をかけ るときは表示される呪文リスト から選べばいいのだ。



ハル研究所 **23**03-252-5561

媒	体	200
対応	機種	M5X 2/2+
VRAM		128K
セーブ機能		ディスク
価	格	6,800円

ガリモ 求めている

主人公のマーシーこと田代ま さしが眠っていると、夢の中に 妖精が現れて、おとぎの国のフ ェアリーランドのお姫様たちを 救ってくれというのだ。詳しく 聞いてみると、突然永い眠りか ら覚めたウルトラマージョが、 白雪姫やシンデレラのお城を配 下の魔女を使って奪い、お姫様





Gヨーヨーで姫 を救出に向かう

たちを哀れにも絵の中に閉じこ めてしまったのだという。そこ で、マーシーにお姫様たちを救 い出してほしいと頼みにきたと いうのだ。さらに、このままの 状態がつづくと、フェアリーラ ンドもさることながら絵本を読 む世界中の子供たちに悪の心を はびこらせることになるかもし れないという。マーシーはその ことを聞いて、フェアリーラン ドへ向かう決心をした。

ウルトラマージョとはいった



介かわいい妖精が眠っている間 に助けを求めにやってきたんだ

いどんな悪いヤツなのだ。か わいいお姫様がそんなに憎い のか。お姫様を早く救い出し、 正体をあばいて、こらしめて、 子供たちの世界を守ってやら なくては!

一つがは





ョにつかまったの から私を助けて





○ファイヤーマー ○プラントマージ ジョから救ってよ ョがいじめるの!

ーアップをめざせ/

ゲームは4人のお姫様のおと ぎの国の4ステージと、そのあ とにウルトラマージョのステー ジがつづく構成だ。スタートは、



⊙≡-≟



どのおとぎの国から始めること もできるマルチスタート方式。 ただし、選択するステージの順 で、途中の展開がいろいろ変わ



ってくる。先へ進むのが異常に きびしかったり、同じところを ぐるぐる回らされて、ドロ沼状 態に陥ることもある。

さて、その苦難の冒険の手助 けとなるのがマジカルヨーヨー。 途中に出てくるアイテムを拾い ながら、パワーアップをめざそ う。最大日発まで一度に飛ばせ るのだ。また、情報をくれる人



に出会うこともしばしば。さら に、おとぎの国をクリアすると スーパーアイテム(武器)も手に 入るのだ。気をひきしめて進め、 進め/

チェックしながら



24 G白雪姫の面 の初めのほう は横スクロー ルの楽勝面

なここはシン デレラの面 CONTRACTOR N



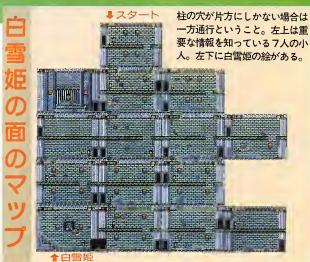
€親指姫ちゃ んはいったい どこにいるの €海の中とい

えば、人魚姫 の面なのだ

上でもすこし書いたけど、途 中の展開によっては、どうどう めぐりを余儀なくされる場合が ある。ジャンプに失敗して谷に 落ちたときなど、特に危険だ。 ステージの構成やマップを意識 して進まないと必ず後悔するこ とになる。もちろんお城も迷い がちだ。一方通行などがあるの で、チェックしながら進もう。



₲意外にかわ





「天九牌」というゲーム名から、 編集部のだれもがマージャンソ フトを想像していた。しかし、 いざゲームが届いてみると、中 国に昔からある、いかにも賭博 賭博したテーブルゲームだった。 天九牌のルールなどは右のカコ ミにまかせ、「天九牌」をプレイ してみるとしよう。



●サバイバル編。敵を全員一文無 しにするまで戦いつづけるハード なモード。攻撃的な人向けです



₩お抜き大会編。 トップをとる とつぎのテーブルへ進める。いろ いろなキャラクタがウリだ



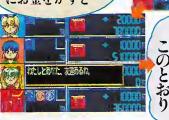
○恭喜発財編。4人まで参加でき るマルチプレイモード。マジでお 金を賭けないように!

4つあるプレイモードのうち、 女の子が出てくる「桃源郷編」に 挑戦した。5人の女の子から3 人を選んでスタート。勝負に負 けて一文無しになった女の子に お金を貸してあげると、金額に 応じて服を脱ぐという仕組みだ。 ただし、女の子によって脱ぎ方 が違う。そのへんであせって勝 負に出るど負けたりする。この へん、いかにも賭博してる。



○この5人からいっしょにプレイ る女の子3人を選べるわけだ







天九牌のルールをかんたんに説明し よう。役を覚えるのはちょっとタイへ ンだけど、かならずヤミツキになる。

ペンタゴンにいる友人から渡された、 編集部で極秘裏に開かれていたらしい 賭博の現場写真をもとに説明していく。

……Mファン編集部より極秘実況中継……

4人のプレイヤーが卓を囲むように座る。 32個の牌を裏返してかきまぜ、半分に分け、 片方を写真中央のように積む。親の前に積 まれた4枚の牌が東、反時計まわりに南、 西、北と各4枚ずつの牌に呼び名がつく。 「テー南」とかいって賭けるわけ。で、親を 決め勝負開始(親はマージャン同様の持ち まわり制)。親は東の牌に持ち金をすべて賭 ける。ついで、子(親以外の3人)が右の4 とおりの方法で持ち金を張っていく。



○右上のまっぱーが親。子は左上から あっちゃん、編集部F、ホテル王。子 は全員自分のところにテーを張った

親の牌に自分の牌が勝つと 思ったところに賭ける張り 方。親以外の牌で、まだだれもテーをして いないところに張れる。勝てば張ったぶん 親からもらえる。もっともふつうの張り方。

自分以外の子が張った場所 が親に負けると思ったとき にその子の張った金の後ろに賭ける張り方 賭ける金額はテーで張られた金額内であれ ばいくらでもよい。親がその子に勝った場 合、精算は親よりもチャンで張った子に早 く支払われる(5テーしてあるところに3 チャンして、あたった場合、チャンした子 が3取り、親は2しか取れない)。

自分以外の子が張った場所 が負けると思ったとき、そ の子が張った掛け金を場から取りあげる強 引な張り方。勝てば取りあげた全額がもら え、負ければ全額支払わされる。

自分の友達とかが親をやる とき、親の牌にお金を張っ て親の味方をする張り方(親の破産をふせ ぐ)。ただし、この張り方は実戦のみのルール で『天九牌』のゲームでは採用されていない。

各自、自分の賭けた牌を役になるようにな らべかえる。役にならないときは2つの牌 の数を足して1ケタ目が大きくなるように する。強い役のほうを下、残りを上にして 公開。親と子で勝負。上下とも勝つ勝利で、 それ以外は引き分けの賭け金チャラ。



勝角 ▶ 親VS. 子

勝敗の判定がすんだら精算となる。これで 親の表が終了し、つぎは裏の回に突入。表 と裏で1局終了で親が代わり、親が反時計 まわり(マージャンと同じ)に2まわりして 終局となる。その頃には貧富の差が出て了



ツくなったりしているのである。

発売中



ADVENTURE

菊奈ちゃんを探せ!

エルフ **23**03-323-9601

	媒体	200
	対応機種	MSX 2専用
١	VRAM	128K
	セーブ機能	ディスク
	価格	6.800円



地球の全男性あこがれの地 禁断(男)の女子寮に潜入!

とっても行動的な主人公であ るキミの職業は「なんでも屋」。 やれると思った依頼なら、どん な内容だって受けてしまうのだ。

そんなキミのもとに、一通の 手紙が届いた。差出人は、殿山 秀夫という大学生。その内容は、 彼の恋人である「後藤菊奈」が変 わってしまった、彼女に何があ ったか調査して欲しい、とのこ と。封筒の中には、現金10万円 も同封されていた。行動派のキ **ミとしては、やるっきゃない。**

といったわけで、菊奈の通う 学校「白薔薇女子短期大学」や、 彼女の住まう女子寮に潜入して、 極秘に調査を進めていくのだ/





集の張紙が。こいつはラッキー!

スケベなだけじゃないもん♡ ストーリーだって楽しませます

さて、禁断の女子寮に潜入し たら、あとはエッチのしまくり でい、と思ったら大まちがいだ。 女子寮に住んでいる女のコた

ちは、どいつもこいつも超カワ

イイ。しかし、調査を進めて いくにつれて、彼女たちは超 セクシーに変貌していく……。



うぶな表情が、なかなかグッド

どうやら、この女子寮には秘 密が隠されているらしい。下心 だけじゃ事件は解決しないのだ。 しっかりしたストーリーと謎に、 推理力で挑戦する必要があるぞ。



○依頼人にもらった菊奈の写真。 ○長い調査のすえ、やっと菊奈に出会ったが。 この変わりようはいったい……。その原因は

育ちのよい女子大生がてんこもり/

「白薔薇女子短期大学」は、有名 なお嬢さま学校。その女子寮とい えば、男ならば想像しただけでも 興奮がおさまらないだろう。キミ はこの建物に掃除夫として潜入し、 後藤菊奈の調査を進めていくのだ。



○こういう、優等生っぽい女のコ れた姿を想像すると、興・奮



◎筋金いりのお嬢さま。男としては、 1度でいいからお相手して欲しいネ

3階建ての女子寮には、育ちの よい女子大生が、たくさん住んで いる。彼女たちの部屋や、トイレ、 お風呂場など、あらゆるところを 調査。あれあれ、あるフロアには 「開かずの部屋」が存在する……。



○乱れた着物姿って、思わず欲情 してしまう。ベッドより畳ですよ







初夏号をさりげなくアタック!

fan

発売中 コンパイル ☎082-263-6165

媒体 圏 MSX-Audio 対応機種 MSX-2/2+ VRAM 128K セーブ機能 ディスク 価格 4.800円

ディスクステーション初夏号の真ゴルベのパロディ版こと「スーパーコックス」は、コンパイルならではの愉快な味つけで、原作以上においしく仕上がった。今回は特別にそのほんの入口部分をアタックしてみようと思う。

「スーパーコックス」めイントセをアタック!

このゲームは「真・魔王ゴルベリアス」のパロディ版として制作されている。シナリオを書き換えて、キャラクタやマップなどを魔法にかけて大きく変身させたのだ。パロディ版のいいところは肩をはらずにプレイできるということ。この「スーパーコックス」もなんとなく余裕で遊べるところが楽しい。しかもほかに 3枚のディスクがついて4枚組のお得企画なのだ。

さて内容のほうは、主人公ケレシスが美しいリーナと結婚するため、つらいつらい修行へ出かけて無事戻ってくる、というRPGもの。洋風料理屋でしたケレシスは、ふとしたことから料理長の一人、娘リーナなるまでによい腕前に成長していたので、愛するリーナと独立していた。が、世間はそんなに甘くない。料理長は、2人に結婚を許してほりいのなら、ケレシス1人でとをチンランドへ修行に行くことを

条件とした。聞くところによると、キッチンランドとは恐ろしく、途中で狂い死にした人が何人もいるという。

最初に持っている武器はフライパンだけ。さきざきで塩コショーや包丁などを手に入れていく。キッチンランドは全部で5つのパートに分かれていて、入口、洋食の国、和食の国、中華の国、お菓子の国の構成になっている。エンディングは3つ。ケレシスの店がレストラン、小料理屋、中華料理屋になっていて、それぞれハッピーエンドだ。つらい修行は早くすませて、リーナとお店を持ちたい/

というわけで、今回はほんの 入口のところのマップを紹介し ようと思う。真ゴルベと同じよ うにウロウロ歩きまわって敵を 倒し、隠れたドアを探してアイ テムや情報を手に入れ、横スク ロールの面の最後のボスを倒す のが基本だ。右のマップではそ のドアの位置をチェック。左上 の旗が横スクロール面の入口だ。



map マップその2 ボスに向かって進む 横スクロール面。も のすごく長い台所。水や電 球などが攻撃してくる。



そのほかに、おまけもどっちゃりあるのだ

初夏号は上で紹介した「スーパーコックス」のディスクのほかに、各ソフトハウスのデモのディスクもついてくる。まず、BIT²

の「秘録 首斬り館」のデモで 1 枚、ボーステックの「ファンタジ ーⅢ」のデモとハミングバードソ フトの「ラプラスの魔」のデモで 1枚、最後にアートギャラリー 特集と読者投稿第2弾で1枚、 合計で4枚のディスクステーションだ。このままでいくと秋号 は5枚組になったりするかもしれない。そんなことを考えつつ、 また来月/







③今月号のMファ ンでも紹介の『フ は、アンタジー**Ⅲ**』

-見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム



連載第2回目の今回も、先月にひきつづき毎月のアンケート調査からデータをみてみよう。4月号の集計から、どんなゲームが注目されているかを探ってみた。

まず、特集してほしいゲームのデータだが、1位はダントツで『信長の野望〈戦国群雄伝〉』(以下信長・戦と略す)である。2位以下はダンゴ状態で、あまり差はない。1位と2位の差が20%近くなのに対して2位と10位の差はわずか3%である。こうしてみるともはや『信長・戦』は別格的存在だ。

だが、購入意向ゲームと見比べると、「信長・戦」は同じ1位は1位なのだが、特集してほしいゲームの結果ほど猛威をふるっていない。2位との差はわずか4%。特集希望と購入意向のグラフを見比べると、かならずしも同じゲームが同様に並んで

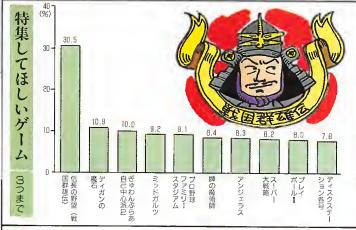
いないことがわかる。結果は一致していないということだ。特集希望で2位の「ディガンの魔石」や4位の「ミッドガルツ」が購入意向でベストテン圏外だし、特集希望の圏外の「魂斗羅」や「ディスクパック」が購入意向でそれぞれ4位と7位に入っている。これがどういった傾向を示しているか考えてみよう。

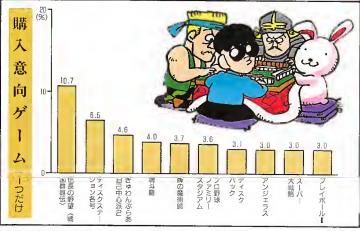
特集希望で上位の「ディガンの 魔石」や『ミッドガルツ』は、続編 やシリーズものではない、いわ ば内容やシステムに予測のつか ない初めてのものだ。それに変 わってランクインした「魂斗羅」 はアーケード版の移植、『ディス クパック』はすでに発売になって いるゲームのおいしい部分を集 めたものと、なんとなく中身の 予測がつくものだ。ようするに 特集希望に名をつらねているの はどんな内容か知りたい、どん なものか興味があるゲームとい ったところだろう。購入意向の ほうはそう考えると、続編やシ

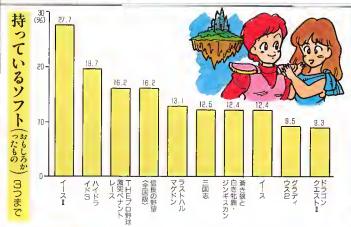
リーズものや、ある程度内容のわかる安心ゲームが多い。これは、特集希望では10位だが購入意向では2位の『ディスクステーション』にも同じことがいえるだろう。まあ、特集希望、購入意向ともにランクインしたものが大人気ゲームということかな。

おもしろかったソフトのデータに目をむけてみよう。ここでのベストテンは、やはり長く遊べるゲームが多いようだ。短時間で終わってしまうものは、損した気分だし、すぐあきるような内容もよくない。

さて、ここで視点を変えてみよう。このベストテンの10本中日本までが続編、もしくはシリーズものの点に注目すると、「イース」は I、IIとも入っている。さすが根強い人気をもったゲームである。人気があれば続編が作られ、続編は前作をさらにおもしろく改良するわけだから、より一層楽しめるということなのだろう。







次 さて、今回注目したゲームたち、みんなもいずれ手にの お 題 入れて遊んだりするわけだけど、次回はゲームを手にいれようとするとき、みんなはどうやっているのかということを取りあげてみ

たい。高いゲームを考えもなしに買うとは思えないし、どんなふうにいったいどこに気を配ってゲームを手に入れているのか、という点を探ってみたい。アンケートは76ページの読者アンケートで実施している。興味のある人はのぞいてみよう。結果は8月号で。

発売中のソフトを再チェック!

期間/3月15日から4月14日まで

期間中に発売されたソフト

4月からソフトにも消費税がかかってしまった。ショップでは売れ行きも停滞ぎみ。でもおもしろいソフトは買わないわけにはいかないよね!

注意!/ 記号が変わりました。

無印はMSX2/2+のソフトです。◆はMSX2+専用、◆はMSX・MSX2/2+のソフトです。◆はMSX2か2+、◆はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。 ♪はMSX-MUSIC対応です。

3F

18日 ①ディスクパック(D)/パナソフトセンター/2,980円 E

楽しい企画がぎっしりディスクにつまったディスクマガジンなのだ。 T&E特集ということで、「レイドック2」のパロディ版『あーぱーみゃあどっく」が楽しい。



21日 マラヤの秘宝(日)/ポニーキャニオン/5,800円

伝説の秘宝を求めて探検をくりひろ げるアクションアドベンチャー。山 地やジャングル、川など、全日ステ ージをクリアするにはそれなりのテ クニックも要求されるぞ。



熱血柔道(円)/ポニーキャニオン/6,800円

パソコンゲームにはめずらしい本格 柔道ゲームだ。道場の入門からはじ まり、最後はオリンピックまで。技 の数も豊富で、技をかけあうタイミ ングが勝負。めざせ柔道世界一/



24 → 時空の花嫁(□)/工画堂スタジオ/7.800円 ▶

恋人が、謎の男に16世紀へタイムマシンでつれさられた。 犯人は誰なのか? キミも過去へとタイムトリップ/

28日 パックマニア(□)/ナムコ/6,800円 ₺

なつかしい「パックマン」の3D版。ひたすら口をパクパクする主人公も敵もぜーんぶかわいいアクションゲーム。

4月

6日 天九牌(D)/スタジオパンサー/6,800円

ドミノみたいな天九牌を使ってちょっとしたバクチのまね ごと。大人も子供も、みんなで楽しめるゲームだ。

8日 ●ディスクステーション4号(D)/コンパイル/1,980円区 おなじみDSの4号目。新顔のソフトハウスも参加してより楽しい。なつかしい『EGGY』なんてゲームも……。

10日 モンモンスター(R)/ホット・ビィ/6,800円回 いつもは怪物役のフランケンが正義の使者となって、悪の怪物メガルドと戦うキレイな画面のアクションゲーム。

11日 はっちゃけあやよさん(D)/ハード/3,800円 とってもエッチな鑑賞用ソフト。といっても、ただグラフィックが表示されるだけでなく、ストーリーも用意され、アニメーション処理もたっぷり。



13日 釣りキチ三平 釣り仙人編(R)/ビクター音楽産業/8,200円 漫画でおなじみ、釣りキチ三平のゲームシリーズ第2弾。 今回は釣り仙人に挑戦。バシバシ大物を釣り上げろ/

14日 幽霊君(R)/システムサコム/6,800円

発売がおくれてしまい、やっと 登場のコミカルアクション。主 人公の幽霊君をあやつり、後ろ 向きに体当たりする必殺技「バックアタック」を駆使し、えんま 様めざし、地獄をつき進め/



ソ フトなんでもベスト 1

ソフトなんでもベスト10と名づけた以上、いろんなベスト10をやっていかなければならない。 J&P渋谷店の売り上げベスト10はいつもどおりの連載だけど、ほかにもかわったベスト10をやっていかないと。というわけで、今回はうちわネタでもうしわけないけど、編集部員に聞いて集計したMSXのソフトベスト10を出してみた。それぞれに自分の好きなゲームをならべているので票はわれたけど、いろんなソフトを見ている連中のおすす

めソフトだ。MSXソフトの強者がそろっているはず。むかしのゲームも顔を出しているので、新作ばかりじゃなくたまにはこんなソフトで遊んでみては?『ピンポン』が2位なのはMSX・FANならでは。

こんなベスト10を集計してほしいなんてリクエストがあったらハガキで送ってね。ユニークなアイデアを待ってます。あて先は、〒105東京都港区新橋4ー10-7 TIM MSX・FAN編集部 ベスト10係まで。

編集部が選んだ おすすめベスト10

順位	ソフト名
1	THEプロ野球激突ベナントレース
2	コナミのピンポン
3	グラディウス
3	テトリス
5	ゼビウス ファードラウト伝説
5	ウルティマⅣ
7	クリムゾン
7	マスター・オブ・モンスターズ
7	ディスクバック
7	ザナドゥ
7	ザナドゥ

○どのソフトも僅差の順位。新旧入りみだれたベスト10となった。 コナミは強い。(編集部内調べ)

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	1	ディスクステーション春号
23	3	スーパー大戦略
3	2	ゼビウス ファードラウト伝説
4		リターン・オブ・イシター
5		パックマニア
6	_	時空の花嫁
7	6	ウィザードリィ
8	7	POWERFULまあじゃん2
9	8	テトリス
10		三国志

●DS強し。イシターの4位は健 闘。少しずつ顔ぶれもかわってき たようだ。(4月15日調べ)

協力:サトームセン1号店、J & P渋谷店、J & P町田店、LAOX武蔵小山店

HOME TO SULLY

本誌4月号のアンケート調べて、なんとこの ゴーナーの個外で紹介しただけの『信長の野 望 戦国群雄伝』が特集希望1位、購入意向 1位とものすごに人気ぶり。先月「画面がな くても〜」で紹介したけれど、今月はスペシャル企画としてふたたびPC88版で紹介。期待の『激ペナ2』も少し姿を現した。またまた、アンケートが楽しみ、楽しみ……ムフ。

※画面はすべて開発中のものです。

THE 激突ペナントレース2

■コナミ■☎03-264-5678■7月発売予定

貴重な写真をご覧あれ!

欄外コーナー「お話だけでもいいですか?」であとを追いつづけていた「激ペナ2」がついに姿を現した。

本誌のコーナー「ゲーム十字 軍」内ではちょうど激ペナ大会 がもり上がっているなか、コナ ミからついに「激ペナ2」の情報 がとどいた。下の貴重な写真を 見てほしい。なんて書いても画 面は従来の「激ペナ」とほとんど 変わらない。「激ペナ2」は見た目じゃなく中身で勝負というしろもの。2になって変わったあたりなどを中心に、そのスゴさを紹介しよう。

●基本的には従来どおり

ゲームの基本的な部分は、従来の「激ペナ」と同じ。1人プレイ、2人対戦プレイ、ペナントレースモード、ウォッチモード、チームエディットと楽しさは変

●一見、というよりは画面の構成自体は『激ペナ』と変わっていないようだ。ただ、ボールが飛んだときにはスクロールのお楽しみが……

わらない。

- ●ニューデータで新しい楽しさ あらかじめ用意されているチ ームデータも一新。しかも、ペ ナントレース中はデータが更新 され、選手が成長するのだ。
- ●真っ暗な画面はもうない/

「激ペナ」の欠点として、1部から指摘を受けていたのが、打球が飛んだりしたときの画面切り換え。画面が真っ暗になってしまうあたりだ。守備側としても打球の方向が読みにくいし、

 媒体
 対応機種

 対応機種
 MSX2/2+

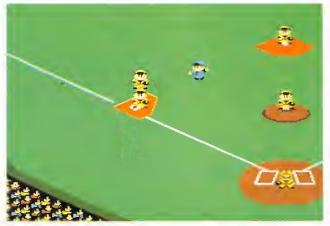
 VRAM
 128K

 価格未定
 ジャンル

 野球

 熱戦をくりひろげている最中に

熱戦をくりひろげている最中にはちょっと冷めてしまう一瞬でもあった。ところが、2になって大きく変わった部分というのがこのへんなのだ。打球が飛ぶと、あっというまに画面が変わり、そのまま打球とともに画面がスルスルーっとスクロールしていくというわけ。それも、2+じゃなくMSX2で実現しているあたり、さすがコナミさんという感じ。やっぱり、夏の「激ペナ2」には期待/



●チームデータも新しいものが入っているそうだ。MSX2で斜めスクロールもしてくれるし、いうことなしの野球ゲームになりそう

お話だけでも いいですか? **〈クリムゾンの続編が登場〉**スキャップラストからの新作情報。以前発売になって大好評だったRPG『クリムソン』の続編が移植されることになった。PC88版でもなかなか好評のゲームなので、期待の↑本となることうけあい。やっと予定が決まったばかりなので、発売はもう少し先になる。こういうソフトにははやく出てきてほしいよね /

マイト・アンド・マジック2

■スタークラフト■☎03-988-2988■5月上旬発売予定

媒 体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価 格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング

本格派RPGの貫禄を見せつける

「マイト・アンド・マジック」といえば本格派のRPG。ただ、その難易度の高さからクリアがすごく難しく、マニア向けといった感じのゲームだった。今度は、難易度も少し下げ、グラフィックもさらにキレイに、飽きさせないような工夫も加えて、続編「マイト・アンド・マジック2」が登場。

ゲームのほうはパーティ形式のRPGであることには変わりなし。パーティは6人のキャラクタと日当で雇うことのできるハイアリング2人の最大8人。最終目的は、前作同様、やっぱりわからない。冒険の旅を続け

るうちに出てくる小さな目的から少しずつ達成していくと徐々にわかるというしくみ。『マイト・アンド〜』といえば、その世界の広さが有名なところだが、今回も16×16画面のマップ、約60枚ほどを歩きつくさなければならないという。美しい風景だけでなく、凍てつく寒さのツンドラ地帯なども旅しなければいけないのだ。

前作をプレイした人にはうれ しいプレゼント。前作からキャ ラクタを呼び出すことも可能な のだ。前作ほどレベル上げも難 しくないし、たいへんではある けど誰でも楽しめるゲームだ。







対応機種

VRAM

ジャンル

体マッフ。きれい 体マッフ。きれい

200

128K

MEX 2/2+

7.800円

ロールプレイング

グラフ

イックも

ちだんと

レキレ

カオスエンジェルス

■アスキー■☎03-486-8080■5月19日発売予定

敵はかわいい女の子。でも油断は禁物

老人からもらった地図とカギをにぎりしめ、老人にいわれたとおりキミは謎の塔へと冒険の旅に出かけた。この塔の最上階にたどり着いた者は、色と欲のすべてを手に入れることができるという。スケベなことを期待



しつつ塔の中を冒険するのだ。

3D表示のロールプレイング ゲームで、ゲームは、一見まじ めな本格派RPG。塔内は複雑 なダンジョンになっていて、謎 もたくさん用意されている。た だし、塔の中に現れる敵はすべ



● 敵が出てきて戦闘開始。 敵はみんな女の子で、戦闘も楽しい

て女の子。そして、この敵を倒すと、そのあとにはお楽しみが ひかえているというのだから、 日なキミにはたまらない。

さあ、下心たっぷりと塔の最 上階をめざし戦うのだ。



に敵だなんて……



タリティがないと逃げられちゃうのだ女の子を倒すとお楽しみが……。 でもバ

お話だけでも いいですか?

ハイディフォス

■ヘルツ■☎03-371-3012■7月1日発売予定

迫力満点のシューティングを楽しむ

ゲームの舞台となるエリダヌス星系の太陽「ダウI」で、黒点の異常増殖が観測されていた。エリダヌス星系の惑星「Tiar」では、気象や重力のバランスまでくずれ、危機をむかえていた。黒点異常増殖の対策も実行されたが、その異変に乗じて侵略者



の魔の手も……。惑星を襲う侵略者たちを倒し、平和を取りも どすのだ。

というわけで、キミは侵略者を倒すため勇敢に戦うのだ。ゲームは横スクロールのシューティングゲーム。自機は、戦闘機や爆撃機、落航艇など、5タイ



◆背景もこのほか海や大気圏外など変化に富んでいて楽しめる

プ用意されている。ゲーム途中に出てくる補給ベースで、燃料補給、機体の修復、装備の交換などともに乗り換えが可能になっている。舞台も深海から大気圏外まで、バリエーションに富んだゲームが楽しめる。緊迫したストーリーと敵の激しい攻撃で、息つく間もなくつぎへとグリアしていくのだ。



○自機は全部で5タイプ用意されている。地形によって変更しよう

媒体点対応機種ご532/2+VRAM128K価格7.800円ジャンルシューティング





②なみいる敵 侵略をねらうインペーターをけちらして平和を取りもどせ
ダーをけちらして平和を取りもどせ

ガンシップ

■マイクロプローズジャパン■☎0423-33-7781■6月発売予定

ヘノコプターを自由自在にあやつる

飛行機のシミュレーションゲームというのは、考えただけでもいくつか頭に浮かぶが、めずらしくヘリコプダーのシミュレーションの登場だ。

このソフトがシミュレートし ているのは、マクダネル・ダグ



→武器の選択。データもなにもかも本格的で、気分をもり上げる

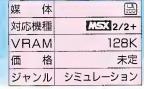
ラスAH-64Aアパッチという 戦闘へリコプター。3D表示の 画面がヘリコプターの動きなど、 リアルに再現してくれる。飛行 機などのシミュレータと大きく ちがうのは、空中でそのまま待 機できる(ホバリング)あたり。



◆キミがあやつるのはヘリコフェー なかなかかっこいい

このソフトはヘリコプターの操縦感覚を忠実にシミュレートするとともに、戦闘のシミュレーションでもある。訓練にはじまり、アジア、中東、西ヨーロッパなど、世界へと進出して、を済していくのだ。搭載武器の選択や、ダメージ状況を知らせる

画面、コクピットの計器類など、武器の性能からなにまで、実際の軍事データをもとに作られた正真正銘の本格派だ。フライトシミュレータが好きなキミにはたまらない。





-ならではのホバリングがいい。 の画面は3D表示 ヘリニフタ

お話だけでもいいですか?

〈T&Eソフトからシューティングだ〉T&Eソフトから夏にシューティングゲームが出るという情報が入った。新作発売予定表にもあるけど、その名も「アンデッドライン」。T&Eソフトの吉川さんがいうには「単なるシューティングゲームではないですよムフフフフ」と自信ありげなようす。来月号で画面を載せるという約束になったので待っててね。吉川さん約束ですよ /

ホワッツマイケル

■マイグロキャビン■☎0593-51-6482■5月21日発売予定

うーん、マイケルがかわいくで……

漫画でも、TVアニメでもお なじみの猫のマイケルが、ゲー ム中のすみずみまで活躍するコ ミカルアドベンチャー。

マイケルが奥さんのポッポと、最近は猫の誘拐事件が多いなどと話していた直後、マイケルがちょっと外に出かけている間に、ポッポが何者かにさらわれてしまったらしい。そして、マイケルのポッポ探しがはじまるのだった……。

コマンド選択式の楽しいアドベンチャー。原作に忠実なグラフィックも手伝って、主人公のマイケルがとにかくかわいい。 画面の左側には、ほとんといつ もマイケルの顔(表情)が表示されていて、会話や行動、相手の対応などで、アニメーション処理による豊かな表情が楽しめるというわけだ。このグラフィックがなかなかよくできていて、ついつい本題の「ポッポ探し」のほうがおろそかになりがち。登場人物も、原作を知っている人ならおなじみのキャラクタばかり。ゲームをしながら「ホワッツマイケル」という漫画の世界に入りこんでしまったような錯覚に陥る楽しさだ。

おっと、また本題を忘れかけていた。数々の事件を解決してボッボを探し出すのだ/



○デモでカニに手をはさまれるドジなマイケル。でもかわいい



●猫の誘拐が多いって? ボッボと お話しまおどもくマイケル(画面圧)

媒	体	220 🖍
対応	機種	MSX 2/2+
VR	AM	128K
価	格	未定
ジャ	ンル	アドベンチャー



○このときはまだボッホはいた。平和だニャー、なんてね



○外でもいろいろな事件が起きる。
でも楽しいから異なくクリア

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー5

■テクノポリスソフト■☎03-432-4471 ■5月26日発売予定

おなじみのファンダムをたつぶりと

本誌の人気連載コーナー「ファンダム」に掲載された投稿プログラムを、50本まとめて楽しめるファンダムライブラリーの第5弾がディスクで登場。

このシリーズの売りでもある、 リストが見られる、改造ができ るなど、BASICプログラムな



らではの楽しみ方もたくさん考えられる。しかも投稿プログラムといえども50本ものソフトがいっぺんに楽しめてしまうお得なソフトというわけだ。今回は、ファンダムではもう有名な米屋のチャチャチャ作「激走レーシング」や、Beta.K作「ゴルディ



◇Mファン大賞を受賞した「GU LDIA」。ブロックくずしみたい

ア」などを収録。「ゴルディア」は 第2回プログラムコンテスト・ Mファン大賞受賞作品というし ろもの。そのほか、1画面タイ プのお手軽ゲームなどたっぷり 楽しめる。



媒		体	200
刘	心榜	種	MSX MSX 2/2+
R	Α	М	32K
価		格	4,800円
ジ・	ヤン	ル	バラエティ

また、リストにプログラムの解説もついた同名の本も同時発売されるので、プログラムの中身を解析したい人などには、こちらもおすすめしたい。 改造法なども載っているぞ。

グ」。カーブでは車を中心に画面がまわる
●これが有名な米チャの「激走レーシン

お話だけでもいいですか?

〈ソフトの発売についておわび〉以前、本誌'88年11月号のオンセールのコーナーで、ポプコムソフトの「ダ・ビンチ」が発売になったとなっていますがまちがいでした。「ダ・ビンチ」の発売は5月以降になるそうです。すいませんでした。それと、松下の「ワープロカートリッジ」は、正確な発売日は確認できなかったのですが、3月中旬ごろには発売になっているそうです。

SXの画面がなくても

信長の野望戦国群雄伝

光栄シミュレーションの集大成

『戦国群雄伝』には、2つのシ ナリオが用意されている。1つ は「群雄割拠」。スタート年代 1560年。戦国時代の黄金期で、 信長はやっと尾張1国を統一し たところからはじまる。2つ目 は「信長の野望」。スタート年代 1582年。信長はすでに中央をお さえ強大な勢力となっている。 初心者には前者、慣れた人なら 後者をおすすめする。

『全国版』同様、とうぜんゲー ムの目的は全国統一。ただし舞 台となるのは関東より西(関東 の一部を含む)の38国となって いる。ほかに大きく変わった点



◆舞台は関東より西。38か国しか ないけど難易度は高くなっている

として、コマンド入力の際の行 動力システムがある。今回から 1人のプレイヤーが1度に、回 数の制限なく複数のコマンドを 実行できるようになっている。 ただしコマンドを実行するには、 コマンドによって決まった行動 力が必要となるため、この行動 力の残りが足りなければ実行は 不可能となる。

このコマンドも自ら兵士を動 かすのでなく、大名ごとに何人 かの武将がいて、各武将へ命令 するというしくみだ。また、万 が一、キミの選んだ大名が死亡 することがあっても、領地と家



●コマンドは武将に命令。武将の 名前の右側が行動力の数値

たった2行の欄外で、 ものすごい人気を勝ち 取った『信長の野望 戦国群雄伝』。今回はス ペシャル企画として、 ゲームシステムをPC 88版で紹介!



○HEX戦のときには昼夜の区別 が。夜は視界がきかない

臣が残されていれば、「ジンギス カン」のように、手持ちの武将か ら後継者を選びゲームを続けら れる。ただし、2回まで。また 『三国志』に見られた人材登用も

光栄 **☎**044-61-6861 発売日未定

媒 体	未定
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
価 格	未定
ジャンル	シミュレーション



●籠城戦もなかなか楽しい。城を めぐって攻防戦をくりひろげる

取り入れられた。HEX戦も、 昼夜の区別があり、夜は視界が 限られたり(野戦時)、籠城戦も 可能になり、城をめぐる攻防も 楽しめるようになった。



特別フォロ

無期延期のソフトたち

とつぜんのフォローであるが、 ここ数か月、発売が無期延期に なってしまったソフトたちがか なりある。新作発売予定表から はずれてしまったあのソフトは どこにいったのか? ここらで、 いっせいにそれらのソフトをま とめてみようと思う。

最近になって、新作発売予定 表からはずれたものだけをざー

っと書きだしてみると、●妖怪 変紀行(ブレイン・グレイ)●プ レイボール2(ソニー)●クレイ ジークライマー(日本物産)●ガ ルフォース~虹の彼方に~(ス キャップトラスト)●スターダ ストハイスクール(データウエ スト)●シャーロックホームズ (パック・イン・ビデオ)●東方 見文録(ナツメ)●首都奪回(Z

AP)●名監督(JDS)●アメ リカンフットボール(ビングソ フト)●東京終末戦争(テクノポ リスソフト)●いつみセンセー ション(テクトハウス)●水原ま さき画集(テクトハウス)と、こ れだけで13本にものぼっている。 以上のソフトは、今のところ発 売はまずないようだ。「妖怪変紀 行」や「プレイボール2」の発売 無期延期はまだ記憶に新しいと ころで、残念なソフトでもある。 このほかに、発売がおくれて

いるソフトもいくつかある。パ ソコンソフトが出なかったり、



は人気があっただけにくやまれる

発売がおくれるのはあたりまえ のようになってきたが、やっぱ りユーザーとしては期待を裏切 られたようでくやしい。こうい うフォローは欄外でこまめに知 らせるので注意して見ててね。

ドも本もMSXに関する新作の予定表です。



注意!! 記号が変わりました。 無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用のソフトです。 ●はMSX2か2+、●はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。

●はMSX、MSX2/2+対応です。 ☑はMSX-MUSIC対応です。

	ノフト	~と本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。
発売	予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
5月	800上上上上上121515920中中中218686830下下下下???	●ディスクステーション初夏号(D)/コンパイル/4,980円で 秘録 首斬り館(D)/BIT2/8,800円図 KUMIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/7,800円 NORIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/7,800円 KYOKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/7,800円 リップスティックADV(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/6,800円 マイト・アンド・マジック2(D)/スタークラフト/9,800円 マイト・アンド・マジック2(D)/スタークラフト/9,800円 スーパー大戦略(D)/マイクロキャビン/価格未定 韋駄天いかせ男
6月	日日日日旬旬旬旬でママママ	MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/390円(税こみ) ●ディスクステーション5号(D)/コンパイル/1,980円回 めいす君(D)/㈱日本テレネット/5,800円 ファンダジーⅢ(D)/ボーステック/9,800円回 アグニの石(D)/ハミングバード/6,800円回 アグニの石(D)/ハミングバード/6,800円回 ガルフストリーム(D)/ザイン・ソフト/8,800円回 銀河(D)/システムソフト/価格未定 T&Eマガジンディスクスペシャルを(D)/ウルフチーム/8,800円回 雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円回 雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円回 コンダーボーイⅡ(日)/日本デクスタ/7,800円 ガンシップ(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定

発売·	予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
フ月	1日日 8日日 20日 20日 20日 20日 20日 20日 20日 20日 20日 2	ハイディフォス(□)/ヘルツ/7,800円 MSX・FAN8月号(本)/徳間書店/価格未定 ●ディスクステーション夏休み号(□)/コンパイル/価格未定回 トワイライトゾーンⅢ(□)/グレイト/7,800円 アークティック(円)/ポニーキャニオン/5,800円 ヴァリスⅡ(□)/㈱日本テレネット/8,800円回 ビバラスベガス(□)/ハル研究所/6,800円 アンデッド・ライン(□)/T&Eソフト/価格未定回 ロードス島戦記(□)/ハミングバード/9,800円 ・THEプロ野球激突ペナントレース2(円)/コナミ/価格未定
8月以降発売日未定	ガガ信水シ白ガベクロメゾセ私内制蝶テシエ美殺ウウゴ棋口神パサま	ストランド物語(D)/イーストキューブ/価格未定 ウディ(D)/ウルフチーム/価格未定 ールズパラダイス(D)/グレイト/7.800円 長の野望 戦国群雄伝(媒体未定)/光栄/価格未定 潜伝(媒体未定)/光栄/価格未定 やティ(D)/システムサコム/8.800円 と黒の伝説(仮称)(D)/ソフトスタジオWING/価格未定 ルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7.800円 トナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定 ーグ・アライアンス(D)/スタークラフト/9.800円 トナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定 ーグ・アライアンス(D)/スタークラフト/9.800円 ンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7.800円 イド2(R)/東芝EMI/価格未定 ンターコート(D)/ナムコ/価格未定 以解殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定 調図館ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定 類図鑑1(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定 ラクレスタ(R)/日本物産/7.800円 ルヴィアーナ(D)/パック・イン・ビデオ/価格未定 ラクレスタ(R)/日本物産/7.800円 ルヴィアーナ(D)/パック・イン・ビデオ/価格未定 シタコントロール(D)/バショウハウス/価格未定 シタコントロール(D)/バード/6.800円 レのドレス(D)/フェアリーテール/6.800円 ルティマ▼(D)/ポニーキャニオン/7.800円 ルティマ▼(D)/ポニーキャニオン/(価格未定 の聖都(D)/スタジオパンサー/9.800円 ハコネクション(D)/リバーヒルソフト/9.800円 の聖都(D)/スタジオパンサー/9.800円 イレーツ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定 イレントサービス(D)/テクノポリスソフト/6.800円 きめきセシル(D)/テクノポリスソフト/価格未定

₹この情報は4月21日現在のものです。

MSXのイベントにミニ4駆が 加わって、最高に盛りあがった 加わって、最高に盛りあがった



開場まえのスタジオアルタ、中央ではミニ4駆コースの調整の真っ最中

ここのところ夏、冬、そして今回の春と意欲的に開かれているMSXの全国縦断イベント。編集部の副編Sも、ステージに出演することになり、初日(3月21日)の札幌に徹夜明けの体を押して出かけ、その翌日からミニ4駆にとりつかれてしまった。ただでさえギラギラした目を皿

のようにしながら、買ってきた ミニ4駆を一心不乱に調整して ばかりいる。

今回のイベントの目玉だった ミニ4駆大会の大盛況、大混乱 ぶりをまのあたりにして、流行 に敏感な少年Sは、ミニ4駆に 目覚めてしまったらしい。各会 場で最後におこなわれるMSX





コンバニオンのおねえさんはみんな美人 業界対抗の「ミニ4駆JAPA N・GP」(どんな改造もOKと いう非公認GP)に出場して優 勝するんだいと息まいている。

で、3月26日の東京・新宿スタジオアルタでおこなわれたイベントを取材することにした。 開場の2時間まえに現場を直撃 してみたが、FFB32ページに 書いてある事情のためか、思ったより静かなムードだった。

朝8時から開場を待って礼儀 正しくならんでいた神奈川県の 中学2年生に話をきくと、「妖怪 変紀行が出ないってホント?」 なんて逆にきかれてしまった。

10時半の開場と同時に会場はいっぱい。入りきれない人もいたし、ステージは人だかりで盛況だったけど、期待していた混









、力ゼなどはみんなこいつのシワザだ生石端が副編少年ら。 DSのMファンの上でDS用ゲームのテストプレイの上でDS用ゲームのテストプレイの上でDS用ゲームのテストプレイのシワザだ。

乱がなくてわたしは残念でした。 ちなみに、ミニ4駆JAPA N・GPの結果を発表しておこ なう。1位は1秒47の記録を持 つゲームアーツ、以下パナソニ ック、T&Eソフト、MSXマ ガジン、ナムコ、エコー企画(イ ベント事務局)、コナミとMファ ンは同率フ位、続いて、コンパ イル、マイクロキャビン、シス テムソフト、ダイイチ(広島会場 のショップ)の順。Mマガに負け たためか、以後、編集部ではミ 二4駆の話題はご法度。副編少 年Sは、現在では、まじめに仕 事に打ちこんでいます。

EDITORIAL WEATHER

春の選抜が閉

幕した。もちろん、激ペナ大会の 話である。この大会を運営するために十字軍スタッフのほぼ全員が 何日も何日も徹夜した。まず782 チームの整理をするだけでもたい へんだった。チーム名、作者名、 住所などをデータベース化したう えで各県ごとにトーナメント表を 作り、それに従って700試合以上 のゲームを5台のMSXでおこな った。これで十字軍スタッフのほ ぼ全員が1週間近く徹夜したのだ。 選抜チームが戦う全国大会のほう は、全試合をビデオテープに収め、 試合経過をメモしながら1台のM SX2でやったため、丸3日。最 近入ったばかりの新人十字軍スタ ッフが「激ペナの画面を見ている と頭がキリキリ痛んでくる」ため、 ほかのゲームで遊んで頭を中和さ せながら作業を続けていく痛々し い姿が印象的だった。

次号7月号は うっとうしい悔雨のなかでも 6月8日発売 /

■PUBLISHER=山下辰巳 〈編集〉徳問書店インターメディア株式会社■EOITOR=高橋成年■EOITOR IN CHIEF=北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EOITOR=山科敦之■SENIOR EOITOR=波谷隆■EOITORAL STAFF=加藤久人+上村治彦+永吉敦男■ASSISTANT EOITORS=太田雅李+金子護子+川尻淳史+神保部雄=高田陽+引田伸―+福成雅英+藤本勝己+松村賢司+諸橋康一+渡辺陽子■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫■CONTRIBUTOR SE田崇由紀+諏訪由里子+福田英幸+堀川浩司+横川理彦+星野博和(制作)■ART OIRECTOR & COVER OESIGNER=渡部孝雄■EDITORIAL OESIGNERS=福島ひろみ+今野文恵+柳沼健+小松雅彦+奥川宗津子+福田克徳+荒井智広+佐藤基樹+デザイラ〈金田泰行+柳井孝之〉+鈴木潤+井沢俊二+高田亜季■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐―+青柳義郎+しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つつじ+市川誠+尾台誠+成田保宏■COVER ARTISTS=中野カンフーノ+椿嘉光■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成■FINISH OESIGNERS=あくせす〈村山成本〉+㈱ワードボップ〈筒井雅浩・石塚壮―・崎山裕子・野ヶ寨千春・矢沢妙子・佐々木のり子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER=大日本印刷株式会社

AD INDEX

アスキー	7
ゲームアーツ8	2
コナミ	3
コンパイル80、8	ı
ソニー表2、	3
T & E ソフト ···································	4
電子技術教育協会4	5
徳間書店75、8	9
(株)日本テレネット8	3
東京カルチャーセンター8	7
BIT ² 78, 79	9
ボーステック8	8
ポニーキャニオン8	6
マイクロキャピン84.8	5.
松下電器産業表	4
リバーヒルソフト7	7



「僕はクリエイターだ」

驚異的なパフォーマンスを誇る実数型BASICコンパイラ「MSXベーしっ君」 がMSX2+対応になって新登場。15~20倍という実行速度はそのままで、 MSX2+の新しいスクリーンモードやスクロール命令をサポート。わかりやす いマニュアルと迷路などのサンプルソフトも付いて、いっそう使いやすくなりました。

「僕はプログラマーだ」

日本語MSX-DOS2は完全に日本語に対応。また、RAMディスクの機能も持 っていて、高速なアクセスができます。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリ の機能を持っているので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり 取りすることができます。日本語MSX-DOS2はMSXに新しい環境を提供します。

「僕はネットワーカーだ」

一人でパソコンに向かってもつまらない。パソコン通信を利用すれば、あなたの 世界は広がります。MSX-TERMは高速・高機能そして使いやすい通信ソフト ウェスXMODEMやTransltによるデータ転送をサポートし、マクロ実行機能 や逆スクロール、簡易エディタ機能などにより、快適なパソコン通信をお手伝いします。

MSXをより使いこなすための

MSXベーしつ君ぶらす

■ROMカートリッシ+3.5インチIDDフロッピーディスクI枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアルー式■ 【SX】、 ISI2、ISI2+ ■MSXペーしっ君ぶらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICフロ グラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要 になる場合があります。 ■製品の形状、色等は一般

変更になる場合があります。



MSXのための新しい環境を提供する

MSX DOS2 128KB RAM内藏

■128KパイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッ ビーディスク2枚 (2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアルー式■ ビニ32

日本語MSX DOS2 価格24,800円(送料1,000円)

■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DD のディスク装置でも読み考き可能)■マニュアルー式■RAM128 Kバイト以上搭載のご32年用、対応機種(ソニーHB-F900、日 立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三 菱電機ML-Q30、ヤマハYIS604/128、QX7M/128、YIS805/128。 ■写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプ



コミュニケーションの世界を広げる

価格12,800円(送料1,000円)

<u>1回 性 (2,000円) 後</u>年1,000円) - 3.5インチ (DDフロッヒーディスク) 枚 (2DDのディスク装置でも 読み書き可能) ■マニュアルー式■ [233] ■日本語MSX-DOS 2対応 ■RS-232C対応 ■ パソコン通信をする場合には、MSX 本体の他にMSX専用のモデムカートリッグ、もしくはRS-232C カートリッジとモデムが必要です。





■表示価格に、当番税は含まれておりません。

■MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。 ISSA MSX-DOS、日本語MSX-DOS2、MSXペーしっ君ぶらす、MSX-TERMはアスキーの商標です。 ■ DOS2対応のMSX-DOS TOOLS、MSX-S BUO、MSX-Over. になど順次開発中

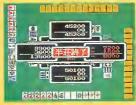
■カクログ送呈、住所・氏名、年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部 FAN 係までハガキでお申し込みださい。〒107-24 東京都港区商青山6-11-1スリーエフ南青山ビル梯アスキー営業本部TEL (03) 486-8080 株式会社アスキー



© KONAMI 1989

マージャンはみんなでやろからオモシにん!! コナミコ本格顔合わせ麻雀ゲーム 「牌い魔術師」大好評白熱中!





これがその、昨日 イチコロ三昧してしまった 噂の「ペンギン雀士」 *(チンイツ、ホンイツば *

かりで根っから単純



表情豊かなユニーク雀士で

人気のキャラがお相手します。

驚き肉弾音声出力機能。

臨場感たっぷりに賑やかいのです。

強くなる相手に、勝負は燃えてしまう。

わたしが雀士をつくるのよと、

ちょちょいっと、いじってしまおう。

人工知能で性格わるいぜ、

カモる相手を選べるぞと、

対戦相手選択機能。

に連れてきてください。

性格設定機能つき。

シモン、ゴエモン、ポポロン、モアイなど

勝負一発盛り上がる。

ポン! と飛び出す、

の、本格麻雀。

「牌の魔術師」はこんなに素敵な新機能。

騎士代表 ボボロン 強く、賢く手強い 雀士。每回每回 手が読めない。









女性代表 アフロディーテ 手は安く、すぐ鳴く くせにドラがからむ と恐い。

雀鬼代表 スナッチャー メンゼン狙ってテ ンパイ即リーチ。 待ち判断なし。、







まだまだ、あるある、ウレシイ機能。 隅々まで見やすく画面補正機能/10種 のルール有無設定可能/初心者に親切 丁寧、HELP機能/4つのBGMを選曲 可能/新10倍カートリッジに対応



ROMカートリッジ(VRAM128K) MSX2対応 5.800円 好評発売中







平成元年 6) 第3巻第6号(第三種 郵1

8月10日発行 号(通巻27号) 8便物認可

発行人 山下辰巳 編集人 髙橋成年

第 禁 禁

株 式 会 社 徳 間 書 店 徳間書店インターメティア株式会社

〒105-55東京都港区新橋4-10-1 **20**3(433)6231(0) 〒105 東京都港区新橋4-10-7 **20**3(431)1627(0)